

6 PEŁNYCH WERSJI GIER!

116
STRON!

CD-ACTION

Nr 12/97 (10)
Grutzień 1997

INDEX: 334551
ISSN: 1426-2916
cena **12 zł 99 gr**

ARMOURED FIST 2

JEDI KNIGHT, RESIDENT EVIL, CONSTRUCTOR,
WORMS 2, JACK ORLANDO, POSTAL, MANX TT,
ASTERIX, LANDS OF LORE 2, MAN OF WAR,
SHADOWS OF THE EMPIRE

1-2

1-2

Silver Shark

ISSN 1426-2916



12

9 771426 291976

PAS DE DISCUTER
DEMANDEZ VOTRE VENDEUR

NIE BOISZ SIĘ
CIEMNOŚCI?

WKRÓTCE ZACZNIESZ!

NIE DAJ SIĘ
OSZUKAĆ!
PEŁNA WERSJA GRY
NA 2 CD
Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

INCUBATION

BATTLE ISLE FAZA CZWARTA

TO, NA CO OD DAWNA CZEKAŁEŚ!
TAKTYCZNO-STRATEGICZNA GRA TUROWA Z REALISTYCZNĄ GRAFIKĄ 3D.



Grywalne demo dostępne jest na stronie internetowej
www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

Sklepy firmowe CD Projekt: **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18



e-mail: edaction@mikrozet.wroc.pl

Numer 19
Grudzień 97

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski, Paweł Musiałowski,
Aleksander Olszewski,
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Leszek "Nietoperek" Bonczol,
Michał Krasnodębski,
Piotr Krzysztofik, Piotr Lasoń, Magpie,
Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki,
Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski,
Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



70.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Wstępniak

Koniec roku to wymarzona okazja do wspomnień. Zatem podsumujemy w kilku słowach przechodzący właśnie do historii rok 1997.

Gry: to był dobry rok dla wszystkich graczy. Pojawiło się naprawdę dużo dobrych i lepszych gier, które na pewno pozostaną długo w naszej pamięci. Red Alert, Theme Hospital, Tomb Raider, MDK, Dark Earth, Hexen 2, Quake 2 (ta ostatnia gra, w momencie gdy piszę te słowa, jeszcze się nie pojawiła, ale liczę na to, że Idowcy dotrzymają słowa!) - to tylko wierzchołek góry lodowej. Ba, ukazał się nawet wyczekiwany od dawna Dungeon Keeper, co było chyba miłą niespodzianką dla większości graczy. Nie ukazał się za to anonsowany jeszcze w grudniu 1996 roku („już wkrótce!”) Unreal. No cóż, to byłoby za piękne... Dość nieoczekiwane największe powody do radości mają gracze preferujący RTS. Rok 1997 zaczął się mocnym akcentem (Red Alert), a potem (po pewnej wiosennej posusze) nastąpił prawdziwy wysyp: dodatkowe dyski do Red Alert, nowa edycja C&C, Dark Colony, Earth 2140, Total Annihilation - wymieniam tylko te głośniejsze. Jest w czym przebierać! Mniej powodów do radości mieli miłośnicy RPG, nie rozpieszczano też zwolenników gier karate - ale i oni (i fanowie innych typów gier) na pewno mieli w tym roku parę powodów, by skakać pod sufit...

Sprzęt: Rok 1997 na pewno zostanie zapamiętany jako ten, w którym nastąpił przełom w dziedzinie sprzętu. Najpierw pojawił się Pentium MMX (poprzez „pojawił” rozumiem „zadomowił się w sporej ilości maszyn graczy i przestał być traktowany jako fanaberia dla bogatych snobów”), a gdy jeszcze nie do końca oswoiiliśmy się z tą nowością, dostaliśmy potężny cios pomiędzy oczy: akceleratory kart grafiki trafiły pod strzechy. To, co wyprawia z grami 3Dfx jest wręcz niewiarygodne i prawdę powiedziawszy jeszcze jest za wcześnie by podejść do tego zagadnienia na chłodno - tak wiele emocji się nagromadziło... W każdym razie rok 1997 jest na pewno rokiem, w którym nasz PC mógł wreszcie i ostatecznie wyzbyć się wszelkich kompleksów w stosunku do innych platform sprzętowych. Teraz to posiadacze PSX, Nintendo, Amig, Maców, ZX Spectrum (che che) będą skreślać się z zazdrości, patrząc na ekran pc-towskiego monitora. Oby tak dalej!

CD-Action: no cóż, tradycyjnie jak co roku zmieniamy układ graficzny stron - nadal bowiem poszukujemy takiej formuły CDA, która pozwoli nam na jak najlepszy kontakt z czytelnikami i możliwie efektywne przekazywanie treści. Zatem oczekujcie jeszcze wielu innych zmian - naturalnie na lepsze. W ogóle rok 1997 był dla CDA pomyślny, pomimo powodzi i paru rozmaitych wpadek, które się nam przydarzyły. Ale na szczęście były i sukcesy: coraz więcej stron, pudełko na kompakt, utrzymanie przez cały rok starej ceny (co - uwzględnivszy inflację - oznacza, że CDA stania!), nieustannie zwiększamy grono współpracowników, podnosimy jakość tekstów, zamieszczamy wspaniałe dema... Mogłbym tak uprawiać tę autoreklamę przez następne pół strony - ale szkoda miejsca.



Podsumujmy: to był dobry rok i miejmy nadzieję, że 1998 nie będzie gorszy.

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

Ho, ho, ho!!! Zaraz po tym okrzyku mógłbym powiedzieć, że oto zwraca się do Was Wasz ulubiony św. Mikołaj. Nie skłamałbym bardzo, bo w numerze, który właśnie trzymacie w rękach, jest tyle upominków, że nawet Santa Claus nie powstydziliby się ich. Po co mam jednak kłamać, choćby trochę? Wystarczy, że podam parę faktów, a efekt będzie ten sam. Dzięki nam Święta spędzicie pracowicie przed ekranami monitorów, testując pełne wersje gier i programów z firm: Empire, Sierra i Corel. Miłej zabawy! Obiecuję przy tym, że odtąd zawsze dostaniecie od nas na krążku jakąś całą gierkę. Słowo Mikołaja, to znaczy chciałem powiedzieć- macie to jak w banku!

Następną miłą dla Czytelników informacją powinien być komunikat, że właśnie zwiększyliśmy nakład do 70 000! Oznacza to ni mniej, ni więcej tylko tyle, że odtąd liczne rzesze komputeromaniaków będą miały łatwiejszy dostęp do swojego ulubionego czasopisma. Do tego CD-Action troszkę tyje, co jest nieomylnym znakiem zdrowia i dobrej kondycji. Jak widać, Nowy Rok zapowiada się bardzo, bardzo obiecująco. Zachęcam zatem do prenumeraty (bardzo korzystne nowe warunki!), a tych z Was, którzy szukają nas w kioskach, informuję, że odtąd będziemy ukazywać się o jakiś tydzień wcześniej niż zwykle.

Skoro już była mowa o Nowym Roku, to czułbym się fatalnie, gdybym nie skorzystał z tak dobrej okazji do złożenia najlepszych życzeń naszym wiernym Czytelnikom. Niech przez wszystkie najbliższe miesiące spełniają się Wasze komputerowe marzenia (my ze swojej strony postaramy się w tym pomóc Fortunie) i niechaj Wasze maszyny nabierają mocy (bardzo im się to przyda na ten Nowy Rok)!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

CD-ACTION

str. 58

Megamedia/ Digital Integration **Chasm: The Rift**

Patrzając na tę grę można mieć wątpliwości - na czym engine została wykonana? Quake? Duke Nuke'm 3D? Otóż okazuje się, że Rosjanie nie gęsi i własne engine mają. Ta doomowata strzelanina powinna ucieszyć zarówno tych, którzy lubią Quake, jak i Duke'a - jej engine łączy

bowiem zalety obu tych produktów, a ponadto ma stosunkowo nieduże wymagania sprzętowe. Podkreślić należy bardzo dopieszczoną i zróżnicowaną grafikę, dużą grywalność (szczególnie w deathmatch); warto też wspomnieć, że główny bohater ma na imię... Conan. Ale wbrew pozorom nie jest to gra utrzymana w klimacie fantasy - nie, to ostra, żywiołowa rąbaninka, z udziałem Obcych, wikingów, demonów, zombie i mnóstwa innych kreatur, włącznie z etapowymi Bossami. Warto pograć



Team17/Microprose **Worms 2**

O tym, że robale potrafią być groźne wiadomo już od czasu, gdy pojawiła się książka (i film) Dune. Pamiętacie shai-huludy, czyli pustynne czerwce. O tym, że robale potrafią być zabawne wiecie od momentu, gdy w Wasze ręce wpadły gry EarthWorm Jim i Bug. O tym, że robale potrafią być dziko śmieszne i śmiertelnie groźnie wiecie od chwili, gdy po raz pierwszy uruchomiliście grę Worms. A czy wiecie, że robale potrafią być jeszcze śmieszniejsze, jeszcze groźniejsze i jeszcze ładniejsze? Jeśli nie wiecie, zapraszamy do zapoznania się z naszymi opiniami o grze Worms 2. A przed uruchomieniem gry połóżcie sobie parę poduszek obok biurka z komputerem - przyda się, gdy w parokształnie śmiechu spadniecie z foteli...

str. 70



TOPWARE: **Jack Orlando**

Zmęczony życiem prywatny detektyw, który częściej zagląda do butelki whisky niż do swego notatnika, ma ostatnią szansę ocalenia swej godności... oraz życia. Wmieszany przypadkiem w grubszą aferę (morderstwo

pewnej „szychy”) ma niewiele czasu by oczyścić się z podejrzeń i odnaleźć prawdziwego mordercę. Fabuła nie jest może nazbyt oryginalna, ale ogólny klimat, nawiązujący do tradycji chandlerowskiego czarnego kryminału (bohater zresztą mocno przypomina Marlowe'a - stworzonego przez Chandlera jednego z najsłynniejszych powieściowych detektywów, który nieustannie balansuje na cienkiej granicy pomiędzy prawem i bezprawiem), perfekcyjna grafika i znakomita muzyka Harolda Faltermeyera sprawiają, że Jack Orlando jest czymś, z czym każdy miłośnik przygodówek musi mieć do czynienia. Tym bardziej, że w Polsce gra będzie zlokalizowana (brzmi to o tyle dziwnie, że autorami gry są w większości polscy twórcy - trudno więc mówić o „spolszczeniu” czegoś, co i tak jest w sumie polskim produktem...)

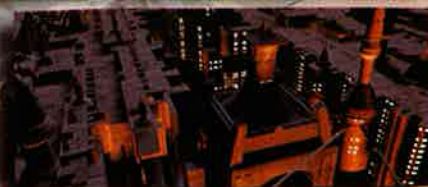
LUCASARTS: **Shadows of the Empire**
Dark Forces II: Jedi Knight

Przed świętami LucasArts zrobił wspaniały prezent wszystkim maniakom Star Wars, wydając dwie gry osadzone w dobrze im znanym świecie. Pierwszą jest Shadows of the Empire, konwersja znanej posiadaczom Nintendo 64 wspaniałej gry, której akcja rozgrywa się równolegle do akcji filmów Imperium

Kontratakuje i Powrót Jedi. Okazuje się, że Luke'owi Skywalkerowi nie zagraża tylko Imperium z Lordem Vaderem i Imperatorem na czele - historia jest nieco bardziej skomplikowana... Jako najemnik Dash

Rendar, wynajęty przez Leię, musisz dbać o to, by młodemu Jedi nie spadł włos z głowy. Weźmiesz udział w bitwie o Hoth, na swej drodze spotkasz groźnego Boba Fetta, a także odwiedzisz wiele nowych (i starych) zakątków Galaktyki, w 10 urozmaiconych misjach, w czasie których możesz wykazać się kunsztem pilota, celnym okiem i zręcznością. Znakomita grafika i muzyka Johna Williamsa sprawiają, że gra się wręcz wspaniale. Niestety przekonają się o tym tylko posiadacze 3Dfx. Drugą grą z tego cyklu jest sequel Dark Forces, czyli Jedi Knight. I choć nie ma tam wiele nawiązań do Gwiezdnej Trylogii, to studiowanie tajników Mocy (z możliwością jej wykorzystywania podczas walki), możliwość wyboru jej jasnej lub ciemnej strony, walki na miecze świetlne i klasyczna perspektywa FPP (doomowa) w ponad 20 misjach, również są atutami niemal do przebicia (tu również możemy napawać się dźwiękami muzyki Johna Williamsa). Wprawdzie grafika (nawet z wykorzystaniem 3Dfx) nieco ustępuje SothE, a i misje są mniej urozmaicone - ale i tak jest to gra, której warto poświęcić wiele wieczorów.

str. 74



str. 54



Zawartość Cover CD

Co na kompaktach? 6

Programy użytkowe

Głuptakom... 12

Encyklopedia ptaków

Corele po polskiemu 16

Corel Draw 7

Planeta Teo 18

Fin Fin

Ślinka cieknie... 20

Sztuka Kulinarna - Smak Kuchni Włoskiej

Co Pod Choinkę

Nowoczesny śpiewnik 22

Multimedialne la la la. Piosenki z całego świata

Dwa plus jeden 23

Moje pierwsze 1,2,3 - zabawy matematyczne

Edukacja z Albionem 24

Matematyczne przygody; Między nami literkami

Lokomotywa 24

Multimedialny Świat Jana Brzechwy

Zabawy prosiaczka 25

Urodziny Prosiaczka

Rysowanie po polsku 26

Toonworks

Lodowe pocałunki 27

Królowa Śniegu

Elle - sekrety urody 28

Elle, sekrety urody

Gry przegląd

Cybernetyczne życie 30

Blade Runner

Jawa, czy sen? 31

Dreams to Reality

Męska Lara? 32

Outcast

Jam jest wszędzie... 33

Ubic

Krwawe starcia 35

Myth

Civ City 36

3rd Millenium

Świat(ło) w 6D 38

Forsaken

Nadejście giganta 40

Prezentacja Pentium II

Swąd palonych opon 41

Faceci w czerni 42

Men in Black

Gry recenzje

Gallowie kontra Rzymianie 43

Asterix & Obelix

Pamiętnik Charlesa Mansona 46

Postal

Powietrzna armada 48

Microsoft Flight Simulator 98

Dymiące Zwierciadło 50

Broken Sword 2 - The Smoking Mirror

Pływający arsenał 52

Man of War

Cień imperium 54

Shadows of the Empire

Conan Wyzwoliciel 58

Chasm - The Rift

Odzyskaj miecz! 60

Excalibur 2555 AD

Wszechobecne zło 64

Resident Evil

Daytona USA Deluxe 66

Daytona USA Deluxe

Skini w ogródku, duch na strychu 68

Constructor

Lata dwudzieste, lata trzydzieste... 70

Jack Orlando

Rycerz Jedi 74

Dark Forces II - Jedi Knight

Złapali go i uciekł 76

Lands of Lore II - Guardians of Destiny

Wojna przyszłości 79

Dark Reign - The Future of War

Pancerna pięść 82

Armored Fist 2

Armageddon 84

Worms II

Szybko i mokro 86

Speedboat Attack

Precz z wirusami 87

Virus

Różności

Objawienie czyli o pomieszczeniu języków 88

Java

Kamera QUICKCAM COLOR narzędzie do wideokonferencji 90

SHOCKWAVE - filmy, animacje i dźwięk w HTML'u 92

Poradnik hackera #7 93

Świąteczny Chaos 94

Scena komputerowa 97

Przegląd parties... Europejskie grupy - przegląd Wywiad z GRASSEM/HYPNOTIZE ^ FREEZERS

Wywiad z Haroldem Faltermeyerem 100

- autorem muzyki do gry Jack Orlando oraz do filmów Top Gun, Tango & Cash i Gliniarz z Beverly Hills

Pomocna dłoń 103

LISTY, czyli ACTION REDACTION 104

Suffler

Jak grać w Clash? 106

Clash

Sekrety ataku 107

Extreme Assault

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey 108

Tipsy 112

Ranking Gier 113

Top i 20 Top 5

Ankieta 114

Zawartość Cover CD

Uwaga: podajemy tu tylko podstawowe informacje o grach. Stąd opisując klawiszologię, staramy się zazwyczaj ograniczać tylko do podstawowych komend sterujących. W razie kłopotów z instalacją lub obsługą szukajcie więcej informacji w plikach typu „read me”, „manual”, itp. zawartych zwykle w katalogach, w których instalują się demo. Na pewno znajdziecie tam odpowiedzi na wszystkie nurtujące Was problemy...

Civil War General 2

(Impressions Software/Sierra On-Line)

Powtórka z historii - znów wracamy do czasów wojny secesyjnej w USA.

Kim wolisz być? Robertem E. Lee, czy może Ulysesem Grantem? Na waszej głowie milion problemów - toczycie bitwy, dbacie o morale żołnierzy, troszczycie się o zaopatrzenie, kombinujecie jakiej użyć broni... Spróbujcie swych sił w bitwie pod Bull Run (po dowolnej stronie); macie 19 tur na wykazanie swoich talentów dowódczych.

Wymagania: 486/66, 8MB RAM, Windows 3.x/95



Age of Empires

(Ensemble Studios/Microsoft)

Wyobraźcie sobie Cywilizację zrobioną jako RTS... a będziecie mieli mniej więcej pojęcie jak wygląda ta gra. Dwanaście cywilizacji do wyboru, rozwój technologii (od epoki kamienia łupanego), mnóstwo jednostek, losowo generowane mapy, doskonały dźwięk i grafika... To naprawdę doskonała gra! Zawiera się w około 46 Mb. W czasie instalacji musicie uzbroić się w cierpliwość - przez



pierwsze 2-3 minuty nie dzieje się NIC (prócz wyświetlenia informacji, że komputer aktualizuje sobie rozmaite rzeczy i to może potrwać) - ale potem wszystko rusza z kopyta.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX



Krush Kill `n` Destroy Xtreme

(Beam Software/Electronic Arts)

Co tu dużo mówić - zobaczcie cztery nowe misje, równie krwawe (albo i jeszcze bardziej) jak te, które widzieliście w pełnej wersji gry. Ci, którzy lubią RTSy powinni być szczęśliwi... Demo zajmuje około 50 Mb (z intrem!). Sterowanie jest w sumie dość proste (jak zwykle - myszką) ale dla dociekliwych producent stworzył plik, w którym szczegółowo omówił wszystkie opcje, funkcje ikon, itp. Ponieważ zajmuje on sporo miejsca, nie mogliśmy go tutaj przetłumaczyć. Sorry.

Wymagania: Pentium 60, 16Mb RAM, Windows 95, DirectX 5



Pax Imperia: Eminent Domain

(Heliotrope/THQ)

Kolonizujmy Wszechświat!

Odkryjmy nowe planety i załóżmy tam kolonie, a żaden glob nie wygląda tak samo. Gdy już mamy kolonie, możemy zabrać się za ich rozwój technologiczny i militarny (pracujemy nad nową bronią, typy statków, itp.) - a przyda się to, bo nie jesteśmy sami w kosmosie... Armady statków tylko czyhają, by spaść na nas z nieba! Demo zajmuje blisko 70 Mb.

Wymagania: 486DX/100, 16MB RAM, Windows 95, DirectX



Overboard

(Psygnosis)

Zostań kapitanem ciężko opancerzonego i uzbrojonego galeonu i niszcz piratów oraz wszystkich, którzy staną ci na drodze. I nie jest to bynajmniej jakaś gra w stylu „Pirates”, a po prostu fajna zręcznościówka. Demo zawiera jeden level. Uwaga: po odpaleniu demo z kompaktu pojawi się okno, w którym wpisujemy partycję dysku (np. D:) i katalog, w którym ma się instalować gra (np. demko). Np. C:\tutaj - rozpakuje grę na dysk C, do katalogu „tutaj”. Demo zajmuje około 10 Mb.

Klawiszologia:

Kursory - poruszanie się
CTRL - gaz!
- strzał z lewej burty
- strzał z prawej burty
K - salwa
L - pojedynczy strzał
spacja - ogień!
Tab - zmiana ujęcia kamery
Enter - pauza
F12 - quit.

Wymagania: Pentium, 16Mb RAM, Windows 95, DirectX 3, wymaga akceleratora grafiki 3D.



ChampionShip Manager '97

To demo ucieszy miłośników piłkarskich menagerów. 9 lig do wyboru. Puchary, transfery, ustalanie składu, itp. Demko zajmuje jakieś 23 Mb na HDD. Po odpaleniu demo z kompaktu 7wybierzcie opcję „change directory”, wpiszcie tam adres, gdzie zostanie rozpakowana gra (np. D:/demko), wybierzcie ligę, w której chcecie sobie porządzić, a potem opcję „new game”. Tam kliknijcie na jedno z okien „unused game” i podajcie nazwę, pod jaką zostanie zapisana gra (na HDD). W demku macie wszystko to, co będzie w grze, tyle tylko, że sezon kończy się w okolicach Bożego Narodzenia.

Wymagania: 486, SVGA, DOS/Windows95, 16 mb Ram.



Jedi Knight: Dark Forces II

(LucasArts/Virgin)

Dark Forces II: Jedi Knight - ten tytuł zelektryzuje wszystkich miłośników Gwiezdnej Sagy. Pamiętacie jeszcze Kyle'a Katarn'a? Jeden ze złych Jedi (tych, którzy stoją po niewłaściwej stronie mocy) morduje mu ojca. I co dalej? Wiadomo - Kyle chce się zemścić... ale by tego dokonać, musi stać się Mistrzem Jedi i nauczyć się kontrolować Moc. A przy okazji jest to niezła doomowata strzelanina. W demie macie po jednym levelu (tak w single- i jak i multiplayerze). Zawiera się w 39 Mb.

Klawiszologia

Esc	- menu z opcjami
F1	- zmiana trybu obserwacji postaci z FPP na TPP (i odwrotnie)
F2	- latarka
F3	- okulary na podczerwień
F4	- bacta tank (?)
F5-F8	- używamy mocy do: skoku, szybkiego ruchu, widzenia, pchnięcia
F9	- szybki save
F11	- korekcja jasności ekranu
F12	- ściągamy sobie screen jako bitmapę
+/-	- regulacja wielkości screenu
[i]	- wybieramy przedmiot z inwentary (Enter by go użyć)
Spacja	- aktywizuj/użyj
E lub Q	- wybór jednej ze specjalności Mocy
F	- używamy Mocy
Tab	- mapa

Poruszanie się:

W lub B	(na klawiaturze numerycznej) - naprzód
S lub 2(i/w)	- ruch do tyłu
Shift	- bieg
CapsLock	- powooli...
A/D (lub 1/3 na kl. numerycznej)	- krok w bok
X	- skok
C	- kucnięcie lub płynięcie w dół
Home	- centrujemy ekran
Pg. Dn	- głowa w górę
Pg. Up	- głowa w dół
CTRL	- fire!
1-0	- wybór broni

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5, ew. mlie wdziany 3Dfx



Close Combat 2: A Bridge Too Far

(Atomic Games/Microsoft)

Aaaa... to coś dla tych, którzy kochają strategię i RTSy. CC2 oferuje naprawdę dużo do myślenia, mimo iż akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Każdy, kto zetknął się z pierwszą częścią tej gry nie potrzebuje moich zachęt; ale jeśli przeoczyłeś pierwszą część CC to zobacz jak znakomicie się w to gra! Akcja rozgrywa się w czasie II wojny światowej; trwa właśnie słynna operacja Market-Garden... Demo zajmuje 41 Mb, zawiera jedną misję oraz kilka misji treningowych. Obsługa praktycznie nie różni się od tej z CC1.

Polecamy!

Uwaga: po uruchomieniu gry komputer przez około 1-2 minuty zajmuje się aktualizacją plików - trzeba to cierpliwie przeczekać.



Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX

War Planets

(Trendmasters, Inc.)

Możesz i musisz stanąć na czele jednej z kosmicznych ras - by dać w kość tej drugiej. I to najszybciej jak możesz, bo jeśli nie zaatakujesz Ty, to zaatakują oni. Tak w największym skrócie można

streścić ideę tej gry. Demo zawiera dwie odrębne misje, po jednej dla każdej rasy plus misje treningowe. Steruje się bardzo prosto - myszką. Gra przypomina skrzyżowanie RTSa z klasyczną strzelaniną: w czasie której mamy do dyspozycji różnicowane systemy uzbrojenia (od piechoty po czołgi, itp.). Zajmuje około 26 Mb na HDD.

Wymagania: 486DX2/66, 8MB RAM, SVGA (512 KB min), mysz, MS DOS

Beer Manager

(MeterNet Corporation)

Jeśli lubisz browarki i przy okazji gry strategiczno-ekonomiczne, to ta gra jest dla Ciebie strzałem w 10-tkę!

Zaczynasz w roku 1950, kontrolując browar Metersteiner. W ciągu następnych 40 lat powinieneś zrobić światową karierę... Buduj browary, sieć sprzedaży, wykańczaj konkurencję (wszelkie metody dozwolone). Demo wymaga około 8 Mb na HDD. Wersja demo umożliwia Ci prowadzenie interesów przez 4 lata. Dokładna instrukcja obsługi zawarta jest w grze. Po odpaleniu program zapyta Cię o miejsce, gdzie ma zostać zainstalowany. Jeśli naciśniesz Enter, instalacja zostanie przeprowadzona na dysk C; jeśli chcesz to zmienić, musisz wpisać własną ścieżkę dostępu.

Wymagania: 486, DOS, SVGA, Sound Card, 4 MB RAM, MS Dos



Team 47 GoMan

(47 Tek)

Małe „co nieco” dla nieustrudzonych obrońców naszej planety i tych, których odrzuca od Mechwarriorów nadmiernie skomplikowany system obsługi. Tu macie olbrzymiego robota bojowego (w grafice 3D) w konwencji zręcznościówki. Na CD macie dwa dema - różnią się tym, że pierwsze działa w low-res, a zawiera się w 5 Mb na HDD. Drugie chodzi w hi-res i może wykorzystywać 3Dfx, zaś zajmuje 8 Mb.

Klawiszologia:

Kursory	- obroty	Kursor+A	- ruch w danym kierunku
Kursor+S	- bieg	Kursor+D	- lot
F	- skok	G	- przysiad
N	- pole siłowe	X	- ultra blast
C	- działko laserowe	V i B	- bronie plazmowe
1-3	- zmiana punktu widzenia	4-0	- zmiany ujęć kamery

Wymagania: Tryb 320 - Pentium, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5
Tryb 640 - Pentium, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5, ew. akcelerator graficzny



Men in Black: The Game**(Gigawatt Studios/SouthPeak Interactive)**

Pewnie wszyscy widzieli już ten film w kinach? Ale pro forma: jesteś członkiem ziemskiego patrolu, który nadzoruje

pobyt kosmitów na Ziemi i dba by ci nadmiernie agresywni, lub mający niedobre zamiary, nie mieli lekkiego życia... Bardzo dobra grafika i ciekawe teksty! Demo zajmuje około 51 Mb.

**Klawiszologia**

Kursory	- poruszanie się
Alt + kursory	- atak (i bloki)
Shift + kursory	- bieg (strzałka w górę/dół) i krok w bok (strzałka lewo/prawo)
CTRL + kursory	- skoki
CAPS Lock	- inventory
PgUp/Down	- przeglądanie zawartości directory
DEL	- wyrzucanie przedmiotu
1-0	- wybór broni
spacja	- aktywizacja, otwieranie drzwi, examine itp.
ESC	- menu
F1	- klawiszologia
F2	- opcje
F9	- load
F10	- save

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX, karta graficzna z 2 Mb Ram

Rayman Designer**(UbiSoft)**

Na pewno znacie już Raymena, więc nie będę dużo gadał - po prostu zapraszam do zabawy, w tej naprawdę fajnej zręcznościówce dla każdego! Demko zawiera 4 nowe misje i zajmuje około 11 Mb.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
X	- niespodzianka
CTRL	- skok
ALT	- piącha

Po uruchomieniu gry, gdy przez jakiś czas nie będziecie wykonywać żadnych działań, czeka was dodatkowa niespodzianka.

Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95.

**Broken Sword - the Smoking Mirror****(Revolution Software/Virgin)**

Druga część znanej i głośnej przygodówki. Tym razem George Stobbart wraz ze swoją przyjaciółką muszą pokrzyżować plany zbrodniczemu syndykowi, a do akcji wkraczają ponadto siły nie z tego świata (a dokładniej: ze świata azteckiej mitologii). Znowu trzeba będzie ocalić świat... Demo odpala się bezpośrednio z CD, zawiera w sobie m.in. speechy i sporo animacji.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX

**Excalibur 2555AD****(Telstar)**

Musisz odzyskać słynny miecz króla Artura - Excalibur, skradziony przez przybyszy z przyszłości. Możesz posługiwać się białą bronią i magią, a sama gra przypomina nieco Tomb Raider, trochę Daikatana - mówiąc krótko: jest to trójwymiarowa gra akcji połączona z przygodówką. Demo startuje wprost z CD.

Klawiszologia:

Kursory	- poruszanie się
Spacja	- interakcje: rozmowy, podnoszenie przedmiotów, itp.
Shift	- bieg
CTRL	- wejście/wyjście w tryb walki
Esc	- pauza
F1	- zawartość inventory

Tryb walki

Naciśnij CTRL by wejść w tryb walki. Używaj klawiszy kursora w połączeniu z CTRL by atakować i blokować ciosy.

Inventory

Podzielone jest na 4 „sektory”: items box, map box, spell book i combination box. Przełączanie się pomiędzy nimi - klawiszami Shift lub Tab. Więcej informacji na ten temat - wywołaj w menu gry (startowym) „setup” i znajdź tam plik read.me.

Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95, DirectX, mlie widziany procesor MMX i 3Dfx.

**Forsakken****(Probe Entertainment/Acclaim)**

Gra przypomina klimatem Descenta, choć pod względem grafiki jest

znacznie „do przodu”. Terenem akcji jest Ziemia pozbawiona swoich rdzennych mieszkańców (zachciało się im eksperymentów z materią - i teraz mają przechlapane do kwadratu). A bezludna Ziemia jest polem... szabru rozmaitych szumowin z kosmosu, działających na zasadzie - jak niczyje, to moje, a kto pierwszy - ten lepszy. Demko zajmuje 35 Mb - chodzi też na 3Dfx.

Uwaga: to niestety tylko rolling-demko...

Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5, ewentualnie 3Dfx (Voodoo Graphics lub Rush)

**Links LS 1998**

Golf jest grą ekskluzywną i dla bogatych snobów - takie jest przynajmniej powszechne mniemanie. Ale okazuje się, że ta gra jest rzeczywiście wciągająca, mimo trywialnych zasad (traf piłką do dolka w jak najmniejszej liczbie kolejnych uderzeń). W demie będziecie mogli powędrować z kijami przez spore pole golfowe (także w sieci). Spróbujcie - to jest naprawdę fajne, z

fotorealistyczną grafiką, a całość obsługuje się myszką. Demo zawiera się na 30 Mb.

Wymagania: Pentium, Win'95, SVGA, karta muzyczna, 16 mb Ram,



Worms 2

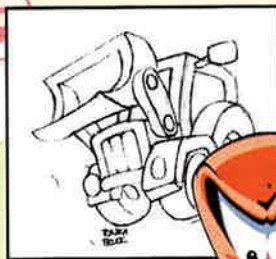
(Team 17/Microprose)

Nie wierzę, że jest ktoś, kto nie wiedziałby co to jest Worms. Zresztą całkiem niedawno zamieściliśmy demo sequela tej gry. Przemieszane robale powracają ponownie na nasze CD, ale tym razem demo zawiera inną misję i intro. Demo zajmuje 17 Mb na HDD.

Klawiszologia:

- | | |
|---------------------------------|--|
| Kursory lewy/prawy | - poruszanie się |
| Kursory góra/dół | - kombinacje z liną |
| Enter (dwa razy) | - skok w tył |
| Enter | - skok |
| Backspace | - skok w górę |
| Spacja | - ognia |
| Spacja (naciśnij i przytrzymaj) | - ustalanie zasięgu rakiety |
| TAB | - następny robal |
| Home | - centrowanie ekranu na wybranym robaku |
| R | - Replay |
| S | - w czasie Replaya pozwala odtwarzać akcję w zwolnionym tempie |
| F1-F12 | - wybór broni |

Wymagania: Pentium 100, 16Mb RAM, Windows 95, DirectX 5k, karta graficzna z 2 Mb Ram.



Astro 3D

(Jarrod Davis Software)

No cóż, gierka dość prosta i stosunkowo mało efektowna graficznie (VGA) ale miłośnicy kosmicznych strzelanin i gry Asteroids powinni jednak się z nią zapoznać. Całkiem sporo broni i przywoita grywalność - zasadniczo można poprzestać przy myszce, a opis obłożenia klawiatury macie w pliku readme. Demo zajmuje około 5 Mb.

Wymagania: Pentium 75, 6MB RAM, VGA, Windows 95/DOS

Seven Kingdoms

(Enlight Software/Interactive Magic)

RTS z dość mocno zaznaczonym wątkiem ekonomicznym; tworzysz od podstaw własne imperium, mając za przeciwników 6 innych graczy - możesz z nimi walczyć, ale możesz i nawiązywać sojusze, wysyłać szpiegów (i bronić się przed obcymi agentami), stawiasz kopalnie, manufaktury, kontrolujesz handel, pomagasz uczonym konstruującym nowe bronie... Demo zawiera się w 32 Mb.

Wymagania: Pentium, 16MB RAM, Windows 95, DirectX



Pro Pinball: Timeshock!

(Empire Interactive)

Zagrajcie w tego znakomitego pinbilla - albo przez 7 minut, albo do uzyskania 50 mln. punktów. Demo zajmuje 28 Mb i jeden stół :-). Wymagania: Pentium 75, 8MB RAM, Windows 95, DirectX



DINK SMALLWOOD

(RTSOFT, INC.)

Mówiąc krótko: miks gry RPG ze zręcznościówką, plus na dodatek elementy przygodówki. Przygody chłopaka, któremu nie uśmiechało się paść świnie do końca swego życia. W wersji demo nie możesz walczyć niczym po gołymi pięściami (ale magia - do woli). Demo startuje wprost z CD i niestety potrzebuje trochę więcej RAM niż typowa produkcja.

Klawiszologia:

- | | |
|--------|---|
| CTRL | - atak |
| spacja | - „egzamine”, przewijanie tekstów, rozmowy itp. |
| Shift | - magia |
| Enter | - inventory |

Wymagania: 486, 24MB RAM, Windows 95, DirectX 5



Klawiszologia:

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Kursory lewo/prawo | - skręcanie, Z - hamulec, X - gaz |
| C | - zmiana punktu widzenia, F3 - help |

Exhumed

(Lobotomy Software)

Ci, którzy pamiętają grę Poverslave poczują się jak w domu - bo Exhumed wygląda praktycznie jak jej sequel. Doomowa zadymka w Egipcie, we wnętrzach piramid, itp. Niezła grafika. Demo zajmuje około 18 Mb, szkoda tylko, że jest dość krótkie. Sterowanie - jak w każdej gierce z tego gatunku.

Wymagania: 486/66, 8MB RAM (Win 95), 16MB RAM (Win NT), Windows 95/NT 4.0

Joint Strike Fighter

(Innerloop/Eidos Interactive)

Przez 4 minuty możesz pobawić się w wojnę z kokainowymi baronami, którzy zajmują się handlem narkotykami. Powstrzymaj ich atak



na swoją bazę i oczyścić z ich plugawej obecności pobliskie tereny. Miłego lotu! W zależności od ustawienia opcji gra może równie dobrze być rasowym symulatorem lotu, jak i dość skomplikowaną zręcznościową strzelaniną. W czasie gry naciśnijcie ESC by wejść w menu, w którym możecie sobie do woli namieszać w opcjach, a także zobaczyć ściągę z klawiszologii (my podajemy tylko najbardziej podstawowe klawisze). Demo zajmuje około 45 Mb.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo

- | | |
|--------|--|
| F | - klapy |
| B | - hamulec aerodynamiczny |
| G | - wypuszczanie podwozia (gdy jesteś w powietrzu) |
| 1-0 | - ciąg silników |
| CTRL O | - dopalacz |
| +/- | - regulacja ciągu silników |
| = | - dodaj gazu |
| CTRL = | - j/w ale wolniej |
| Spacja | - fire |
| R | - radar |
| E | - wyrzutek ECM |
| C | - wyrzutek chaff |
| Z | - wyrzutek flary |
| CTRL E | - katapultowanie się |
| A | - autopilot |
| F1-F12 | - zmiana ujęć kamery |

Wymagania: Pentium 133, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5; gra „chodzi” także z 3Dfx (choć nie jest on konieczny).

Daytona USA Deluxe

(SEGA)

W swoim czasie Daytona była wielkim przebojem... a dziś mamy demo jej wersji „Deluxe”. Sami sprawdźcie czym się różnią! Miłośników czterech kółek nie muszą chyba więcej zachęcać... Daj czadu z prędkością 250 mil na godzinę! Demo najpierw rozpakuje się na dysk C, a dopiero stamtąd instaluje w domyślny (lub wskazany) katalog. Demo zawiera 1 typ gry (arcade), 1 tor, 2 rodzaje samochodów (ręczna lub automatyczna skrzynia biegów), umożliwia też grę w trybie multiplayer. Zajmuje 13 Mb na HDD. Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX



Niestety nie ma rady bez kołców. Nie da się ukryć, że są to starsze gry, jeszcze sprzed czasów gdy DOS4GW wyhawiał graczy z konieczności „ręcznego” konfigurowania pamięci w swoich komputerach na XMS, EMS, itp. Jest to, dla osób nieobeznanych z softwareowymi sprawami i nie lubiących samodzielnie ingerować w pliki typu autoexec.bat, dość skomplikowane. A ponadto starsze gry mogą mieć niekiedy problemy z rozpoznawaniem niektórych nowszych modeli kart graficznych, itp. Dlatego część z Was może mieć poważne kłopoty z odpaleniem tych gier. Czasem problem rozwiązuje odpalenie niektórych (np. Dawn Patrol) spod Win'95 (mimo, iż wszystkie są ewidentnie pod DOSa) - ale nie zawsze. Jeśli więc jakaś gra za żadne skarby nie będzie się chciała Wam uruchomić - nie wпадajcie w rozpacz: już wkrótce postaramy się Wam pomóc, podając dokładnie, jak należy skonfigurować pamięć (lub nawet zamieszczając na CD specjalnie przygotowane pliki startowe). Niestety gry otrzymaliśmy tak późno, że nie zdążyliśmy zrobić tego w tym numerze. Sorry za to, ale mieliśmy do wyboru albo wystawić Was do wiatru - albo zrobić to, o czym teraz piszemy. Więc - póki co - próbujcie, a już wkrótce potrzebującym dodatkowej pomocy podamy... pomocną dłoń. Liczymy jednak, że podobne problemy dotkną raczej niedużo liczb naszych czytelników.

Paragon Software

Wymagania sprzętowe: 386, 4 Mb Ram, DOS

Sierra-on Line

Wymagania sprzętowe: 386, VGA, DOS/Windows'95, 4 Mb Ram

Wymagania: 386, DOS, VGA

Empire Software

Wymagania: 386, DOS, VGA, karta muzyczna.

Empire Software

Wymagania: 386/25, 4 MB RAM (EMS), DOS, ew. karta muzyczna i joystick.

PEŁNE WERSJE GIER!!!

**Cieszyć uzupełnić swoje zbiory? Masz okazję zamówić
trzy dowolne numery archiwalne CDA - z
tym, że płacicie tylko za dwa egzemplarze,
trzeci jest gratis! Należy tylko wypełnić
zamówienie (na kwotę 18 zł) i podać
numery pisma, które Was interesują (za
wyjątkiem numeru 1/96). Przesyłkę
otrzymacie bez żadnych dodatkowych opłat
pocztowych!!! Czyli - Action z kompaktami
za niecałe 6,50! Oferta jest aktualna do
wyczerpania nakładu. Zamówienia można
składać listownie, telefonicznie (tel. (071)
3412083) lub pocztą elektroniczną
(silver.buro@mikrozet.wroc.pl)**



myth

THE FALLEN LORDS™

PRZEŁOM WŚRÓD GIER STRATEGICZNYCH CZASU RZECZYWISTEGO



Uwolniony od statycznego widoku, gracz orbituje wokół swoich oddziałów, przybliżając wybrane sceny walki, przeleatując nad kolumnami wojsk i swobodnie rozpoznając okoliczne tereny. Tereny walk, to całkowicie trójwymiarowy świat wypełniony trójwymiarowymi obiektami. W wodzie odbijają się przeleatujące po niebie chmury, a grunty rozdzierane są i deformowane eksplozjami. Prawdziwa fizyka! Pociski rozrywają grunt. Podmuchy eksplozji wyrzucają przedmioty w powietrze i wywracają wojowników. Kule odbijają się od pancerzy, kamienie toczą się w dół zboczy, a krew gęsto chlapie na ziemię. Woda i bagna falują, gdy wpadają do nich obiekty. Zmienne warunki pogodowe: śnieg i deszcz gaszą ogień i zacierają ślady.



BUNGIE

© 1997 Myth: The Fallen Lords is a trademark of Bungie Software. All Rights Reserved. © Eidos Interactive Ltd. All Rights Reserved.
Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obronców 2c tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, www.mirage.com.pl

MIRAGE

Głuptakom...

Encyklopedia ptaków

oraz całkiem pokażnej rzeszy innych skrzydlatych stworzeń poświęcona jest jedna z nowszych produkcji Optimusa - Encyklopedia Ptaków. Podobnie jak parę poprzednich produktów, że wymienię tylko ostatnio opisywaną Encyklopedię Kotów, jest to spolszczony tytuł znanego angielskiego wydawnictwa Dorling Kindersley i należy do serii „Nowe Horyzonty”. Obsługa wszystkich krążków z cyklu jest bardzo podobna, co pozwala na bezproblemowe korzystanie z całkiem pokażnego zbioru informacji.

ALEKSANDER OLSZEWSKI

Zawartość tej skarbnicy można przeglądać na parę różnych sposobów. Najprostszym jest wzięcie udziału w jednej z paru przygotowanych przez autorów wycieczki. Nagrany komentarz lektora upodobał ten tryb



START

PODERWANIE CIAŁA w powietrze jest najbardziej kosztownym energetycznie elementem lotu. W tym celu duże ptaki podbiegają kilka kroków; niektóre gatunki korzystają wówczas z pomocy wiatru.



TRUDNY START

PODSKOCZYĆ!
W chwili startu małe ptaki (np. rudaś na ilustr. obok) podskakują, wykonując równocześnie silny zamach skrzydłami.

do zwiedzania prawdziwego gmachu z osobistym przewodnikiem, z tym, że w dowolnym momencie możemy go opuścić i poszperać po zakamarkach samemu. Można także stworzyć własną trasę i puścić ją później np. młodszemu rodzeństwu, ale niestety

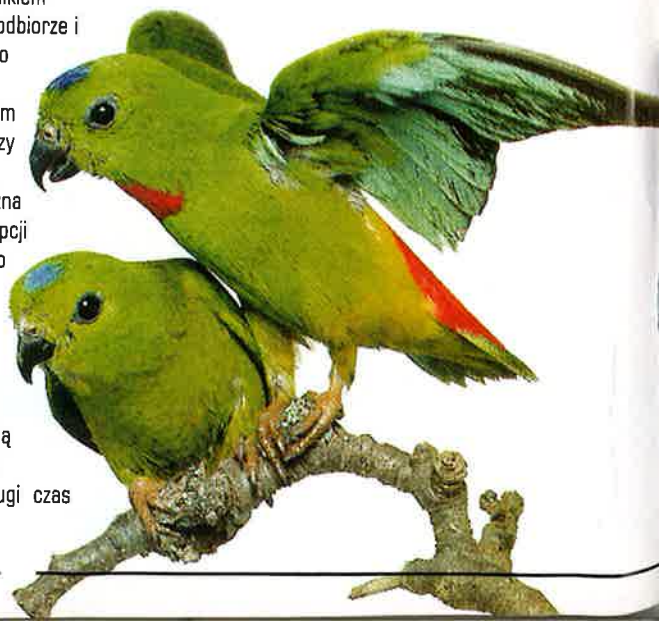
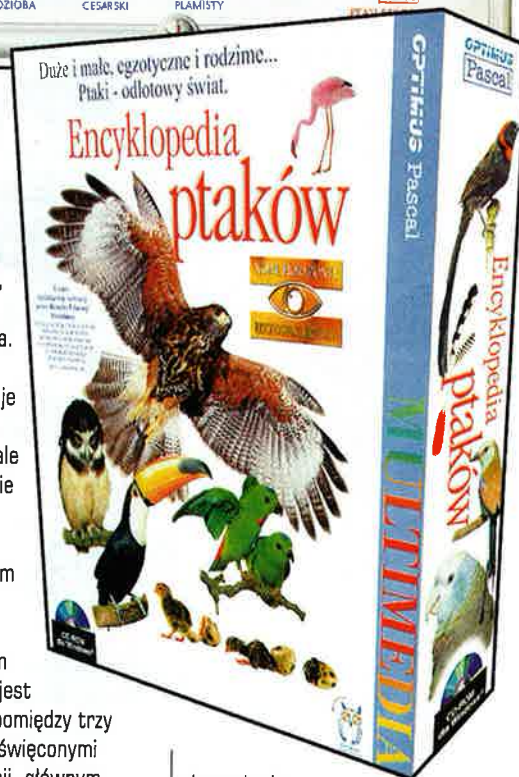
brakuje możliwości dogrania własnego komentarza czy ustawienia odstępu czasowego między poszczególnymi krokami. Utrudnia to stworzenie czegoś bardziej ambitnego od przedstawienia wszystkich animacji udostępnianych przez program -



oglądającemu nie wystarczy zazwyczaj czasu na przeczytanie pojawiającego się na ekranie tekstu i większość informacji, które chciałoby się pokazać, jest tracona. Od całkowitej bezużyteczności ratuje tę opcję dostępna w każdej chwili pauza, ale nie jest to rozwiązanie doskonałe.

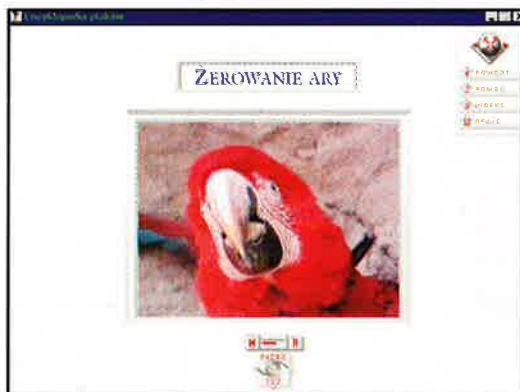
Podstawowym trybem pracy programu jest jednak samodzielny spacer po wirtualnym muzeum. Ekspozycja jest logicznie podzielona pomiędzy trzy sale z wystawami poświęconymi odpowiednio: anatomii, głównym rodzinom oraz zwyczajom ptaków. W korytarzu okalającym główne pomieszczenia znajdują się dodatkowo ekspozyty ilustrujące pokaźną liczbę ciekawostek związanych z naszymi bohaterami. Ten sposób przeglądania zgromadzonej wiedzy jest chyba najlepszy w początkowym stadium poznawania całkiem przyjemnej w odbiorze i niekiedy bardzo zaskakującej zawartości. Tym bardziej, że przy większości ekspozycji można skorzystać z opcji „Patrz też”, co pozwala w prosty i szybki sposób dotrzeć do pokrewnych tematów. Wadą „spaceru” jest jednak dość długi czas potrzebny na

dotarcie do interesującego nas zagadnienia. Na szczęście w dowolnym momencie można skorzystać z pozostałych trybów pracy - dwoma kliknięciami przywołać plan całego muzeum, wybrać na nim dowolne stanowisko i trzecim kliknięciem się tam przenieść czy ewentualnie przy pomocy podobnej



procedury wybrać coś z alfabetycznego spisu zagadnień i filmów.

Największe usługi oddaje on przy szukaniu konkretnej informacji - wystarczy odszukać hasło, pacnąć (ewentualnie kliknąć, jeżeli pacnięcie nie działa ;-)) lewy przycisk myszy i szukana porcja wiedzy pojawia się na ekranie. Dokładnie tak samo, jak przy „nożnym” zwiedzaniu muzeum, co pozwala m.in. na podjęcie dalszej wędrowki od tego miejsca albo skorzystanie z opcji „Patrz też”. Przy wyszukiwaniu informacji obejmujących jakiś interesujący nas w danej chwili temat nieocenione usługi oddaje Katalog Obrazkowy, prezentujący eksponaty posortowane tematycznie. Pacnięcie myszy i już mamy ekran wypełniony szukaną informacją - podobnie jak i w poprzednich trybach, można od tego miejsca podjąć zwyczajną wędrowkę po muzeum.



Sama informacja zawarta na krążku jest przedstawiona w bardzo przyjemnej formie. Opis zagadnienia jest uzupełniany przynajmniej jedną fotografią czy grafiką, wielu z nich towarzyszy dodatkowo animacja, a w niektórych wręcz wypadkach to tekst jest dodatkiem do efektów graficzno-dźwiękowych. Jakość użytej grafiki i

Wypowiedź fachowca

„Encyklopedia ptaków” stwarza możliwość ogólnego poznania świata ptaków, bez odbywania męczących i kosztownych wypraw badawczych. Dysk zawiera ogromne ilości wiadomości o ptakach w ogóle, ich pochodzeniu, rozmieszczeniu, rozrodcie, wędrówkach, zagrożeniu, jak również podstawowe wiadomości dotyczące poszczególnych gatunków. Czytelna grafika, dobre fotografie, prawidłowo dobrane sekwencje filmowe powodują, że z „Encyklopedii ptaków” może korzystać tak specjalista - ornitolog, jak i amator, którego interesuje „ptasi świat”. Pozycja ta będzie szczególnie cenną pomocą w pracowni szkolnej, przy realizacji programu biologii.

Dr Antoni Gucwiński



dźwięku jest bez zarzutu, trochę gorzej wygląda jedynie sprawa z animacjami - są dobrej jakości, ale

zajmują maksymalnie ćwiartkę ekranu w rozdzielczości 640x480, co przy standardowych dla niektórych



SUPER KONKURS

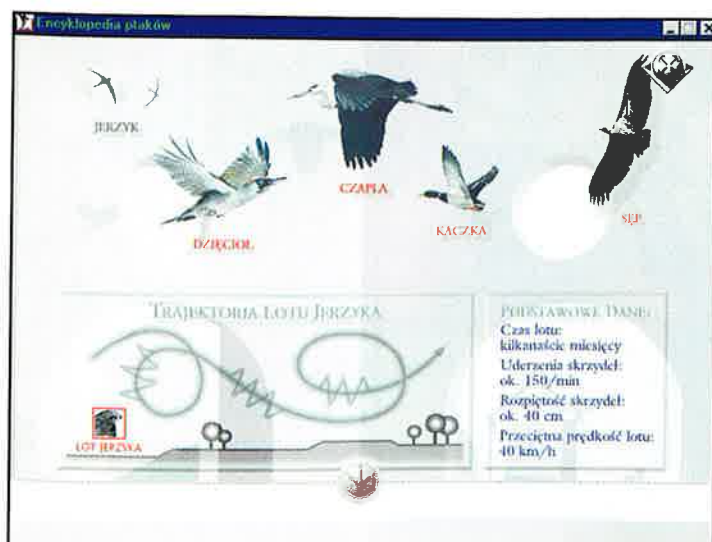
DO WYGRANIA
KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
KONSOLE SONY PLAYSTATION,
PŁYTY AUDIO Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE WSPANIAŁYCH GIER NA PC CD
ZADZWOŃ I WYGRAJ

0.700 77 074

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER



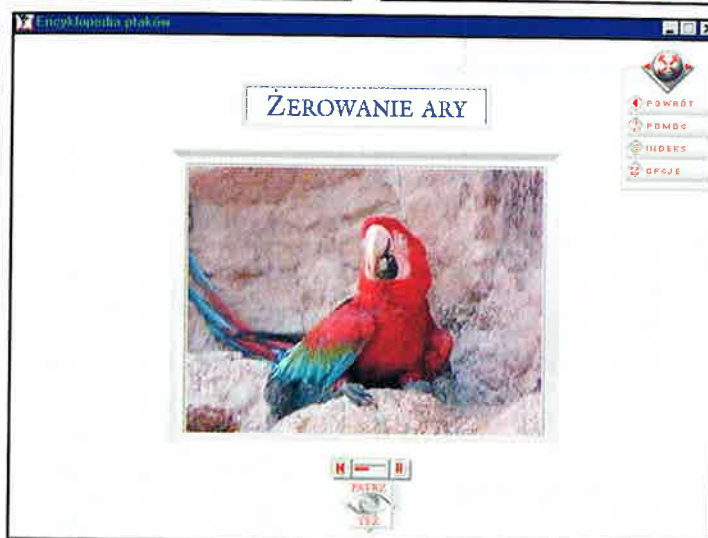
Musisz mieć 16 lat lub zgodę opiekunów. Oferta wynosi 3,70 zł/min + VAT. Regulaminy konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkami INITE-NERKOM sp. z o.o. ul. Świdnicka 40, 00-947 Warszawa.



1024x768 nie wypada najlepiej (przy 800x600 jest jeszcze dość dobrze). Trzeba jednak pamiętać, że CD-ROM to nie DVD i powiększenie rozdzielczości animacji odbiłoby się albo na cenie (dodanie drugiego CD-ROMU) albo na pozostałych składnikach - dodatkowe miejsce trzeba byłoby skądś wygospodarować.

Informacja tekstowa podawane są w bardzo przystępnej formie, a wątpliwości dotyczące znaczenia większości trudniejszych pojęć można wyjaśnić na bieżąco dzięki wykorzystaniu hipertekstu podobnego do Pomocy w Windows. Niestety powiązania między hasłami nie są zbyt bogate i chociaż na przykład przy opisie pingwina mówi się o budowie jego skrzydeł, nie można od razu przejść do opisu budowy zwykłych ptasich narządów lotu - niezbędne staje się wykorzystanie indeksów lub mapy muzeum. Utrudnia to zdobycie pełnego zestawu wiadomości z większości rozleglejszych tematów nie dających się zakwalifikować do jednej z sal czy tematu w Katalogu Obrazkowym. Wynika to prawdopodobnie z przyjętej filozofii wirtualnego muzeum, ale zmniejsza łatwość korzystania z informacji drzemącej na srebrzystej płaszczyźnie.

Zdobywanie wiedzy wspomagają umieszczone w paru miejscach pulpity



pozwalać w swoistym multimedialnym miniteście sprawdzić (i ewentualnie poszerzyć) swoją wiedzę na przykład ze znajomości śladów pozostawianych przez chodzące

po ziemi ptaki. Ponieważ nie da się wprowadzić błędnej odpowiedzi, jest to bardzo fajny sposób



pryswajania nowych informacji - zwłaszcza dla młodszej części użytkowników, których zwykły test by zniechęcił. Interesującym miejscem jest też konsola z odgłosami ptaków, umożliwiającą porównywanie dźwięków wydawanych przez różne pierzaste stworzenia, tudzież nawet nauczanie się naśladowania paru z nich na zasadzie podobnej jak w programach do nauki języków - słyszymy dźwięk i jednocześnie możemy obserwować wykres jego amplitudy.

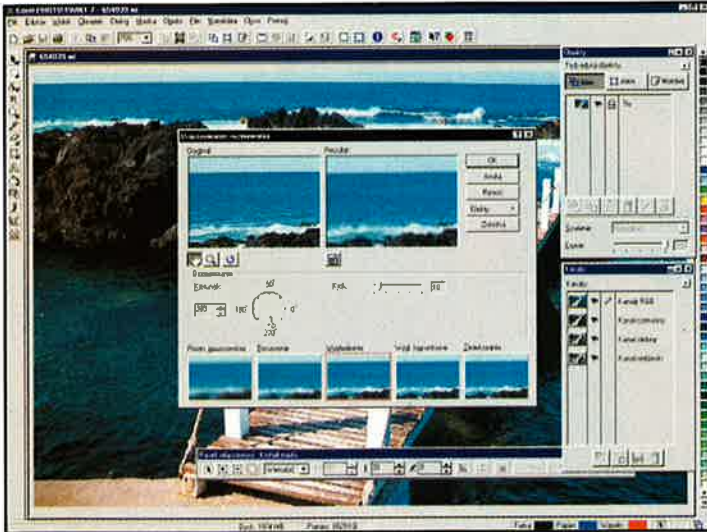
Wszystkie informacje pojawiające się na ekranie mogą zostać

wydrukowane, dzięki czemu jakąś ciekawą informację można sobie utrwalić nawet off-line. Bardzo dobrym pomysłem jest też wirtualny sklep z grafiką i dźwiękami. Niektóre pomysły papeterii przewyższają zawartość wielu sklepów papierniczych i przy dobrej drukarce (najlepiej kolorowej) można kogoś bardzo mile zaskoczyć.

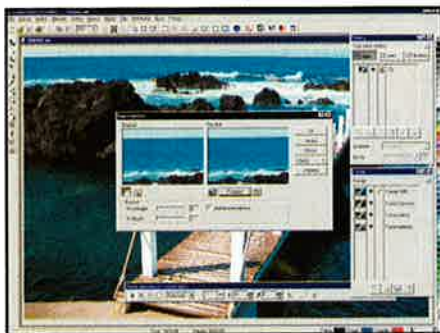
„Encyklopedia Ptaków” jest już kolejnym z rzędu bardzo przydatnych tytułów spolszczonych przez Optimusa. Wprawdzie liczba powiązań hipertekstowych jest trochę zbyt mała, opcja tworzenia nowych tras wymaga dopracowania, a dla kogoś

studiującego biologię zgromadzony materiał jest przedstawiony zbyt powierzchownie, to jednak dla większości posiadaczy PcCeta jest to bardzo dobry, a przy tym łatwy i szybki, sposób na ujrzenie „Nowych Horyzontów” - w tym wypadku z lotu ptaka.

Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx4, Win 3.x/95 Internet: http://www.optimus.com.pl	Producent: Optimus Pascal Multimedia/ Dorling Kindersley Dystrybutor: Optimus SA (018) 437797
---	---

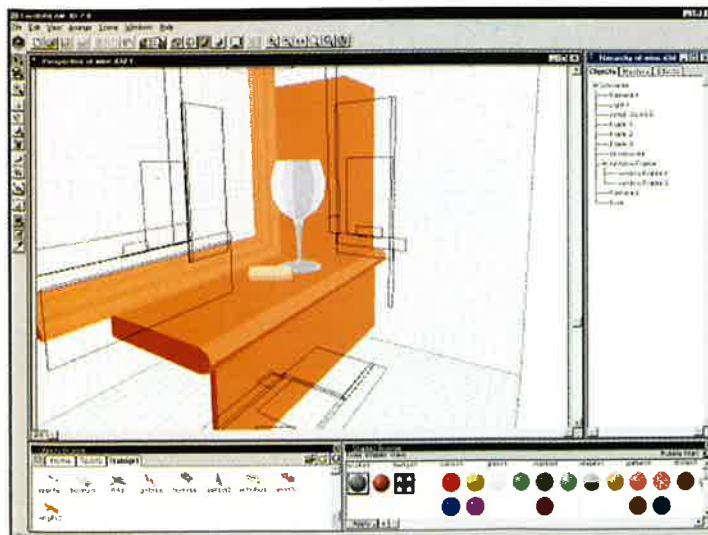
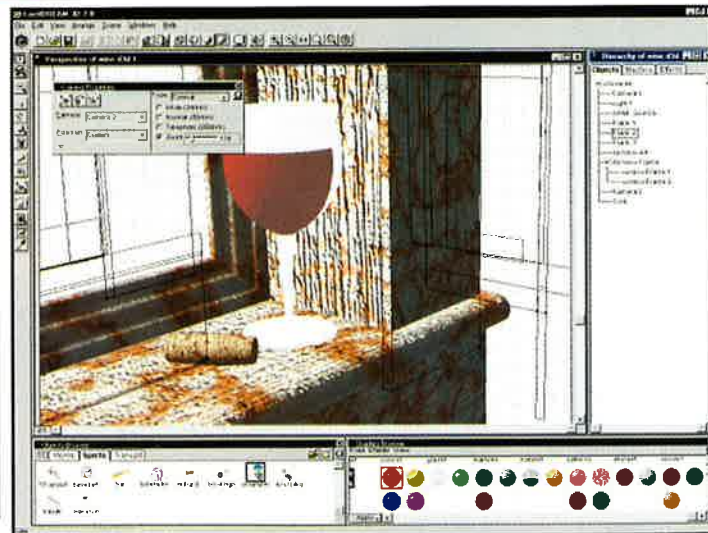


W porównaniu do poprzednich wersji poprawiono, podobnie jak w module



przezroczystości w pełnym zakresie i z dużą możliwością modyfikacji i tworzenia. W czasie pracy wykazuje lepszą niż w poprzednich wersjach, optymalizację obsługi pamięci, potrafi wczytywać większe pliki posiadając tę samą ilość pamięci. Podobnie jak w module Draw dołączono obsługę grafik dla Internetu.

Draw, obsługę samego programu, kontekstowe menu, pasek właściwości i możliwość dopasowania wyglądu programu do indywidualnych potrzeb. Program został przygotowany z myślą zarówno o użytkownikach zaawansowanych, jak i tych, którzy dokonują pierwszych kroków w dziedzinie obróbki oraz tworzenia obrazów bitmapowych. Dołączono obsługę plików zapisanych w formacie PSD (Photoshop), po wczytaniu pliku PSD zostaje zachowana cała hierarchia warstw. Dodatkowo można do Photo-Pointa podłączać efekty, które pisane są dla Photoshopa. Program obsługuje



Dream II

Niestety nie spolszczony program do tworzenia grafiki 3D. Umożliwia on tworzenie realistycznych obiektów, na



Tak wygląda przykładowy raytracing z modułu Dream 3D. Jak widać generowanie refrakcji nie jest jego silną stroną.

które następnie nadajemy materiały i po połączeniu w sceny renderujemy lub raytracujemy; otrzymujemy dzięki temu realistyczne obrazy bitmapowe. Program posiada wiele funkcji ułatwiających pracę. Gdy rozpoczynamy pracę nad nową sceną,

skomplikowanych operacji. Rozbudowano także obsługę kamery, można nią teraz poruszać w sposób dowolnie przez siebie określony.

Poprawiono i dodano także kontrolę nad oświetleniem, poszerzając ilość dostępnych rodzajów światła.

Jak już nadmieniałem, program posiada możliwość raytracingu (śledzenie promieni), dzięki któremu możliwe jest tworzenie bardzo realistycznych obrazów. Jest to niestety bardzo wolno działająca procedura. Czasami, dla własnej satysfakcji warto spróbować włączyć raytracing, w takiej sytuacji możemy generować odbicia od obiektów, załamanie się światła na różnych powierzchniach. Należy jednak pamiętać, że trzeba w odpowiedni sposób zdefiniować rodzaje materiałów, aby ich faktura potrafiła w jakiś sposób oddziaływać ze światłem.

Podsumowując

Opisany pakiet zadowoli na pewno wymagania wielu użytkowników; wielu na pewno będzie zachwyconych możliwościami programów wchodzących w skład pakietu. Będą też na pewno tacy, dla których ten pakiet nie przedstawia większej wartości. Należy jednak wziąć pod uwagę zakres działania programów jak również to, dla kogo jest on adresowany. Moim zdaniem program wart jest zainteresowania się nim. Ocenę jego użyteczności pozostawiam wam samym.

kreator sceny, dzięki szablonom, pomaga stworzyć efektowne obrazy. Szablony uwzględniają różnego rodzaju parametry dla tworzonych scen, pomagając stworzyć obiekt znajdujący się wewnątrz pomieszczenia, jak również i na zewnątrz. Dodano dodatkowe narzędzia do tworzenia obiektów, na których można później dokonywać wielu deformacji, a wszystko po to, by uzyskać jak najbardziej realistyczny obraz. Program umożliwia łączenie obiektów w sposób zadany przez operatora programu, jak również posiada wiele już wbudowanych opcji, umożliwiających w sposób łatwy dokonanie tych niereczko

		Producent: Corel Corporation
Wymagania: 486 DX/100, 16MB RAM, CDx2, VGA, Mysz		Dystrybutor: Dostępne w sieci dystrybutorów firmy Corel Corporation
Internet: http://www.corel.com		

Planeta Teo

Fin Fin

Mały, plastikowy, jajczkowaty twór wielkości piłeczki pingpongowej z niewielkim ciekłokrystalicznym ekranem zawojował Japonię, Stany Zjednoczone, a ostatnio z impetem wkłada się w łaski Europejczyków. Mowa oczywiście o nowej zabawce, którą wypromowała japońska firma Bandai. Jeżeli jeszcze się nie domyślacie, to mówimy o „thamagochi”, czyli w wolnym tłumaczeniu „milusińskim jajku”.

CZARNY IWAN



Okazuje się, że dzieciaki (i nie tylko) oszalały na punkcie cyfrowych zwierzątek, którym trzeba poświęcać nie mniej uwagi, niż ich żywym odpowiednikom. Do Polski fala „tamakurczaków” dotarła już jakiś czas temu i jak na razie wyniki sprzedaży są na tyle optymistyczne, że firma, która zajmuje się ich wysyłkową dystrybucją, sprowadza już kolejne, większe partie „jajek”. Dlaczego w ogóle o tym piszę? Ano dlatego, że zamiast pogrywać w Quake, muszę troszczyć się czymś takim... Naczelnicy robi sobie ze mnie jaja!

Japończycy szybko poszli za ciosem i na fali powodzenia kieszonkowego „kurczaka” stworzyli jego „pecetowy” odpowiednik. Oczywiście komputer umożliwia takie rzeczy, o których posiadaczom zwykłych „thamagochi” nawet się nie marzy, dlatego też wietrzący we wszystkim dobry interes specjaliści od robienia kasy, zrobili coś tak nietypowego jak Fin Fin.

Z bajecznie kolorowego pudełka uśmiecha się do nas pastelowy ptaszek. Właściwie ptaszkiem jest tylko w połowie, równie dobrze

moglibyśmy nazwać go delfinem. Nie jest to jednak mutant wyhodowany w ziemskim laboratorium, kuzyn owcy Dolly, ale rzadkie zwierzątko na odległej planecie Teo. Błękitna, nie skażona obecnością człowieka planeta, jest oazą, w której żyją najbardziej fantastyczne zwierzęta, jakie moglibyście sobie wyobrazić. Przez szybkie monitory będziemy mogli obserwować ten czarodziejski świat i zaprzyjaźnić się z małym, wesołym Fin Finem.

Musicie wiedzieć, że Fin Fin jest bardzo nieufny i zaskarbić sobie jego przyjaźń nie będzie łatwo. Na początek można skusić go czerwonym, słodkim owocem, który jest jego przysmakiem (wystarczy puknąć w spację). Zanim jednak oswoimy ptakodelfina (brzmi to trochę niezręcznie), musicie jeszcze wpisać swoje imię, płeć oraz datę urodzin w specjalną rubryczkę. W pudełku z „żywym ptaszkiem” znajduje się ponadto mikrofon oraz wielki gwizdek. Za pomocą mikrofonu, będziemy ślodzić Fin Fina miłymi słowami, natomiast gwizdkiem przywołamy ulubierca (lokacji jest kilka). W trakcie instalacji mikrofonu należy nagrać swój głos w pięciu dwusekundowych sekwencjach (np.



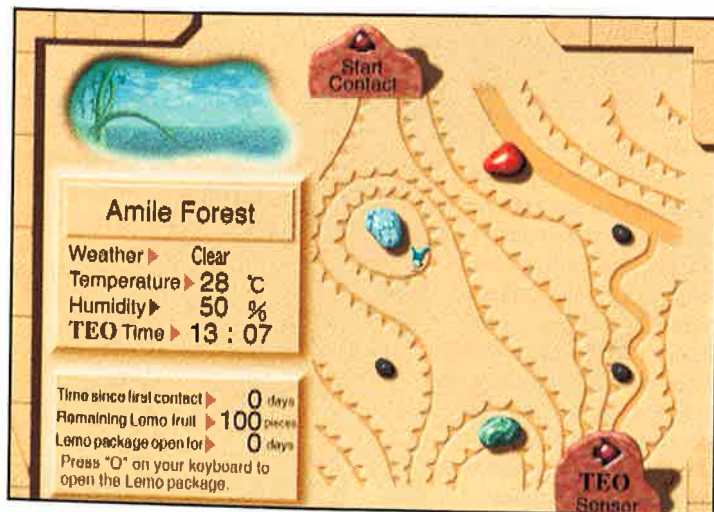
„cip, cip” - czy coś w tym stylu). Chłopaki z redakcji mieli spory ubaw, gdy przez kilka dni starałem się obłaskawić ptaszka, gdakając jak najęty do monitora.

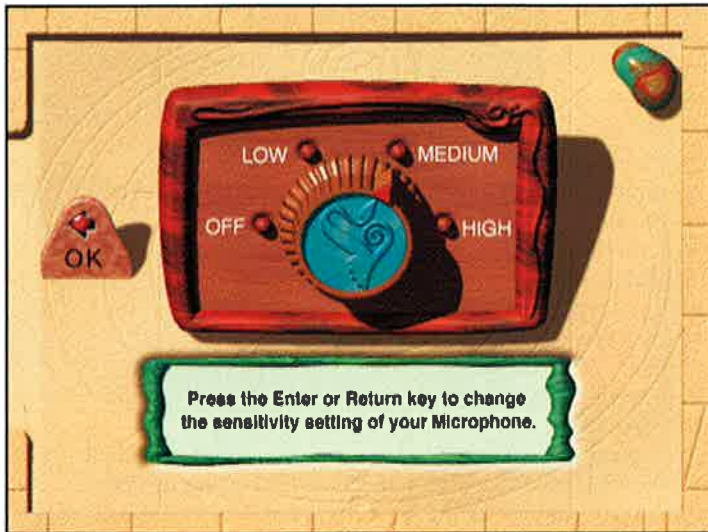
Fin Fin, w przeciwieństwie do swego kieszonkowego odpowiednika, będzie nam towarzyszył bardzo długo. Przede wszystkim na planecie Teo również obowiązuje 24-godzinny rytm dobowy oraz 365 dni w roku. Nasz podopieczny żyje w trzech cudownych, dzikich krainach, w których wciąż pobrzmiwają tajemnicze odgłosy dżungli. Uruchamiając grę, automatycznie znajdziemy się w Amile Forest, gdzie rozciąga się panorama okolicy, natomiast na pierwszym planie znajduje się ulubiona gałąź, na której zazwyczaj przesiaduje Fin Fin. Właśnie tutaj będziemy próbowali zaprzyjaźnić się ze zwierzątkiem, oferując mu smakowite kąski (Lemo Fruits), a przede wszystkim czule do niego przemawiając. Należy jednak pamiętać, że owoce mogą się zepsuć, a wówczas ptaszek może się rozchorować, zupełnie zszarzeć i schować w jakiejś

dziupli na długie tygodnie. Dlatego też co 90 (!) dni (czasu rzeczywistego) należy wymieniać pakiet z owocami.

Aby Fin Fin rozwijał się prawidłowo, co trzy, cztery godziny powinniśmy dokarmiać go owocami, dbać, aby nie był spragniony czy znudzony. Jeżeli zrobi mu się za gorąco, natychmiast powinniśmy działać, jeżeli jest senny, ktoś powinien utulać go do snu. W każdym bądź razie roboty jest więcej niż na 100 hektarowym gospodarstwie w trakcie żniw lub przy trzech noworodkach jednocześnie.

Kondycję Fin Fina symbolizują specjalne wskaźniki (B). Najważniejszy jest dla nas poziom „szczęśliwości”, jeżeli ptasio jest nieszczęśliwy, należy szybko znaleźć antidotum. Program może być aktywny (w zminimalizowanym okienku), również wówczas, gdy będziemy pracować np. z Wordem. Warto mieć na oku naszego podopiecznego, aby w razie potrzeby ruszyć mu z pomocą. Kiedy ptaszek z gorąca otwiera dziób, najlepiej przenieść się czym prędzej





nad brzeg szemrzącego strumyka (Secret Inlet) i zagwizdać na ptaszka. Kiedy przyleci będzie bardzo wdzięczny za chwilę ochłody, a my będziemy mogli poobserwować, jak baraszkuje w wodzie, łapie ryby i radośnie piszczy. Kiedy Fin Fin jest zadowolony, wyprawia w powietrzu nieprawdopodobne harce, może nawet nam zaśpiewać (podobnie do „trel” delfinów) czy zatańczyć(!). Aby tak się stało, powinien być pod stałą, troskliwą opieką, co oznacza, że musielibyście kisić się przed monitorem cały dzień i kawałek nocy.

Oczywiście Fin Fin ma swoje humory. Jeżeli będziecie dla niego zbyt pobłażliwi, zrobi się z niego straszny żarłok lub wciąż będzie domagał się pieszczot. Aby nieco przytemperować ptaszka, można trochę go postraszyć

(5) lub okazać gniew (4). Na klawiaturze numerycznej znajdzie się jeszcze kilka motywów dźwiękowych (krótkie,

miłe melodyjki), którymi uszczęśliwimy muzycznego zwierzączka. Specjalne motywy muzyczne służą do przywitania ptaszka o poranku lub pożegnania o zmierzchu.

Oczywiście, gdy za oknem zaczyna robić się ciemno, na planecie Teo, również zapada noc,

Fin Fin ułoży się wówczas do snu i z naszą niewielką pomocą będzie spał aż do rana. Możemy po cichutku opuścić jego krainę i przyjrzeć się mapce. Oprócz dwóch, wcześniej wspomniany lokacji, będziecie mogli odwiedzić również Tsubu Woods, las, gdzie ptaszek zagląda raczej rzadko (jest tam dość chłodnawo i ciemno) jednak dla Was jest tam mnóstwo atrakcji. Chodzi o inne zwierzątka. Właśnie w

Tsubu Woods najłatwiej spotkać niesamowitych przedstawicieli fauny i flory planety Teo. Oczywiście w innych krainach również zdarzają się takie atrakcje, jednak nie w takiej ilości i różnorodności. Na mapce znajdują się jeszcze trzy ukryte krainy, które można zobaczyć dużo, dużo później. W jednej z nich Fin Fin spotka Fin Finke, a z ich flirtów być może powstanie mały delfinoptasiek i to Wy będziecie musieli



malca wychować! No dobrze, zanim to się stanie, czeka Was naprawdę długa droga, wspomnę więc na razie, że pozostałe dwie krainy są nie mniej atrakcyjne od pozostałych i przyniosą Wam mnóstwo frajdy.

Grafika w programie jest po prostu świetna, a animacje Fin Fina znakomite (doskonale uchwycono charakterystyczne zachowanie ptaków, np. czyszczenie piór czy otrząpywanie się z wody). Co prawda celowość sterczenia przed monitorem i hodowania cybernetycznego ptaszka jest dla mnie dość problematyczna, być może jednak to dlatego, że sam gapię się w domu w akwarium i w zupełności mi to wystarcza. Prawdopodobnie, przy rozsądnej dawce, może być to dla naszych milusińskich świetna zabawa (podobnie jak „tamagochi”). Osobiście mogę polecić Fin Fina, jako produkt dopracowany pod każdym względem, a przed wszystkim szalenie zabawny.



	Producent: FUJITSU ICL Computers Ltd
Wymagania: Pentium 75, 16MB RAM, CDx2, Windows 95	Dystrybutor: FUJITSU ICL Computers Ltd tel. (0044) 1344 472704
Internet: http://www.finlin.de	

Ślinka cieknie...

Sztuka Kulinarna - Smak Kuchni Włoskiej

Zarośnięty i niezbyt ładnie pachnący osobnik mocniej uchwycił swoją wystaloną już drewnianą maczugę, gdy z zarośli dobiegł go podejrzany hałas. Zanim go usłyszał, już znacznie wcześniej wiedział, z czym ma do czynienia - zapach obiadu czuć było na kilometr. Powoli zaczął podchodzić w stronę tajemniczego obiektu. Ostrożnie stawiając kroki, lekko odchylił gałęzie i... o, jaki duży ten obiad... i jak warczył! I odkąd to obiad usiłuje zjeść smakosza?!

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Nie da się ukryć, że od czasów, gdy na obiad trzeba było polować i wcinać go w pośpiechu na surowo, zanim zrobi to za nas ktoś inny, sporo się zmieniło. Przygotowanie posiłku, jego sposób serwowania, a nawet spożywania, stał się sztuką. Wiem, wiem - pospolitego amatora schabowego z kapustą może śmieszyć codzienne przygotowywanie wykwintnego obiadu, w zestaw którego wchodzi różnego rodzaju potrawy o dziwnie brzmiących nazwach, kilka gatunków win, przystawek i deserów, ale kto mówi, że taka uczta musi odbywać się codziennie? Przecież takie „miniprzyjęcie” może się stać doskonałą okazją do spotkania całej rodziny - tak to właśnie odbywa się w

surowców. Nie brak tam egzotycznych owoców, warzyw, owoców morza, wspaniałych win i serów - różnorodność ta zapewnia stały dopływ tak dużego wachlarza składników, że nie dziwi fakt, iż kuchnia włoska jest tak atrakcyjna.

Program zatytułowany - Smak Kuchni Włoskiej został wydany na dwóch kompaktach, które pomyslowo umieszczono w pudełku imitującym ekskluzywnie wydaną książkę kucharską - idea doprawdy bardzo sympatyczna. Notka na okładce informuje, że wewnątrz znajdziemy ponad 1000 megabajtów informacji, hmm, przyjrzyjmy się temu nieco dokładniej.

CD nr 1



śłonecznej Italii, o której to specjalach opowiada ten właśnie program. Kuchnia włoska, obok francuskiej i chińskiej, należy do jednej z najbardziej cenionych na świecie. Swoje bogactwo zawdzięcza wymarzonemu wprost położeniu geograficznemu i wyobraźni ludzi, którzy mają dostęp do oferowanych przez przyrodę



Pierwsza z płytek zawiera tylko i wyłącznie przepisy kulinarne. Są one pogrupowane na kilka sposobów, czyli według rodzaju potrawy, typu posiłku, rejonu z którego pochodzi oraz w kolejności alfabetycznej.

Jeśli natomiast komuś te wszystkie dziwne nazwy niewiele mówią, może sięgnąć do ostatniej opcji i przejrzeć wszystkie slajdy z nich pochodzące i w ten oto sposób wzrokowo wybrać apetycznie wyglądające danie. A zatem klikając na ikonę „gotuj” dokonujemy wyboru i... przenosimy się do rubryki z danym przepisem. Zanim przystąpimy do gotowania, możemy szybko upewnić się, na ile dana potrawa odpowiada naszym potrzebom, gustowi i kieszeni, tj. czas jaki należy poświęcić na jej przygotowanie, obróbkę termiczną (gotowanie, smażenie, pieczenie... itd.), stopień trudności wykonania, koszt, rodzaj wina do niej podawany oraz krótką informację ogólną na jej temat. Następnie po przejściu do przepisu właściwego otrzymujemy również pełny spis składników i narzędzi potrzebnych do wykonania potrawy.

Wystarczy ustawić ilość osób, dla których ma być przygotowane danie, aby automatycznie ustalić potrzebne proporcje składników.

Tekst podzielono na dwie części:

składniki (opcjonalnie - narzędzia) oraz tekst z opisem techniki wykonania. W tym drugim znajdują się wyróżnione słowa lub zdania, które kryją w sobie (wystarczy na nich kliknąć) krótkie filmy instruktażowe pokazujące, jak wykonać daną czynność. Projekcji towarzyszy komentarz lektora. Każdy z przepisów można wydrukować oraz dodać swój własny komentarz, do czego służy specjalnie dodany notatnik. Ach, jakże wspaniale wyglądają potrawy wykonywane przez mistrza patelni (Bartolini Bartłomiej herbu Zielona Pietruszka, do usług, mammamija), całość wygląda na tyle zachęcająco, że testując program musiałem zagryźć kanapką, w



przeciwmy razie dostałbym kurczów żołądka od samego patrzenia. Wyprawa po egzotycznych potrawach tak mnie wciągnęła, że czym prędzej (wiedziony niemalże wyczuwalnym upojnym zapachem) postanowiłem wybrać się w podróż po całej Italii, gdzie w wielu wspaniałych restauracjach i winnicach czeka na mnie uczta dla podniebienia. Sięgnąłem więc po płytkę nr 2.

CD nr 2

Swoją przygodę spod znaku pizzy i spaghetti rozpocząłem od wyprawy po regionach Włoch. Znajdziemy tutaj wiele cennych informacji, zdjęć, a nawet kilka krótkich filmików. Całość podzielona jest na informacje ogólne oraz spis typowych dla danego regionu potraw. Jeśli zadamy sobie jeszcze trochę trudu i klikniemy na kilku kryjących się pod tymi opcjami ikonkach, znajdziemy więcej interesujących informacji, takich jak np. spis najlepszych restauracji w danym regionie (czyli adres, zdjęcie i przepisy podawanych tam specjalów), spis produkowanych tam win, charakterystycznych potraw, których nie wolno przeoczyć itd. To jeszcze nie koniec podróży po regionach. W końcu, żeby się po nich poruszać, wypada znać choć trochę język, a więc wchodzimy do kolejnej opcji - słownictwo, gdzie poznamy podstawowe zwroty potrzebne w sklepie, restauracji i na ulicy - te ostatnie nie zawierają soczystych dialogów, chociaż to właśnie ludzie przypadkowo spotkani na ulicy demonstrują nam, jak wypowiada się dane słowo. Na koniec tej podróży





radzę zajrzeć do opcji „warto wiedzieć”, gdzie znajdziemy sporo ciekawostek. Drugi z kolei rozdział nosi tytuł - wieczór przy stole. Dowiemy się z niego, co wypada wiedzieć o włoskich zwyczajach dotyczących spożywania posiłku (np. popularne w USA przychodzenie na przyjęcie z butelką wina jako „biletem wstępu” we Włoszech uznane jest za wielką gafę - sugeruje bowiem, że gość nie ma zaufania do gustu pana domu, którego zadaniem jest przygotowanie odpowiednich do każdego dania win). Trzeci rozdział to włoskie specjały, takie jak kawa, makarony (najrozmaitsze odmiany), oliwa z oliwek, wino, sery. Podrozdział traktujący o kawie jest tak smakowicie zilustrowany, że nawet przeciwnik tego popularnego „dopalacza” będzie miał ochotę lyknać sobie kilka filiżanek, ot chociażby takiej Moccha lub Cappuccino, z dużą ilością czekolady i bitej śmietany - mniem.

Następny podrozdział dotyczy makaronów: historii, sposobie wytwarzania i przechowywania oraz różnorożnościom, jakie można z niego

otrzymać. Niejeden z Was zdziwi się ileż to istnieje najrozmaitszych odmian makaronu! Będzie można zobaczyć, jak się je przygotowuje, jakich narzędzi do tego celu używa i wiele innych ciekawostek. Kolejny podrozdział, to oliwki i oliwa z nich otrzymywana. Tutaj między innymi dowiadujemy się, jakie są jej odmiany, gatunki, dowiemy się nieco o sposobach wytwarzania, przechowywania, historii oraz zastosowaniu. Nie zabraknie oczywiście informacji o winie, którego wyrób we Włoszech ma już wielowiekową tradycję. Poznamy etapy produkcji wina, jego rodzaje, sposoby podawania i przechowywania, poznamy etykiety najpopularniejszych win oraz najważniejsze słownictwo. Z góry uprzedzam, że mówiąc „popularne wino”, nie mam na myśli tego wina, które u nas zwane jest popularnym -



we Włoszech aż tak kiepskich „win” się nie produkuje. Najtańsze stołowe wino, którym popija się spożywane specjały, w cenie... wody mineralnej (czyli rzędu 3 zł za butelkę 0.75 l) robione jest z winogron (i bez siarki); czasami trafiamy na nie w polskich sklepach (tyle, że już za jakieś 8-10 zł za butelkę).

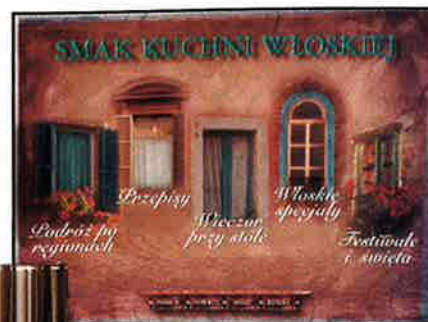
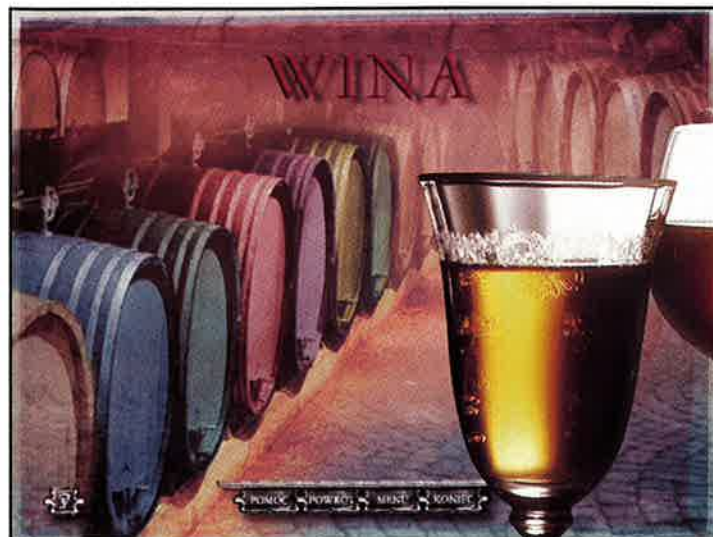
No dobra, wyjeżdżamy z tej piwniczki, bo robi się nieco gorąco, heh! Zrobiło się wesoło, więc czas się zabawić - przechodzimy zatem do ostatniego rozdziału - festiwale i święta, teraz będziemy mieli okazję dowiedzieć się, kiedy i w których częściach kraju obchodzą się różne uroczystości oraz jakie wiążą się z tym potrawy. Po tak wyczerpującej wyprawie nie pozostanie nam nic innego, jak ponownie wrócić

byłoby podejrzane. Z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że jest dobry. Na tyle dobry, że można go bez problemu kontynuować, co zresztą zapowiadane jest przez wydawcę. W danej chwili dostępna jest również część poświęcona kuchni francuskiej - Cztery Pory Roku w Kuchni Francuskiej oraz wegetariańskiej - Wegetariańskie Przymaki. Wady? Jasne, gdyby się dobrze przyjrzeć, te znajdą się wszędzie - ot chociażby częste odnoszenie się opcji do tych samych filmów i zdjęć, co po jakimś czasie robi się trochę monotonne, czy też zbyt krótki temat muzyczny, który powtarza się w kółko, aż do znudzenia, ale nie są to jakieś poważniejsze mankamenty, które zakłóciłyby nam trawienie, eee... testowanie



do płytki numer jeden - czyli przepisów. Och, co za smakoliki. Na koniec pozostaje mi dokonanie rzeczy niewiarygodnej - wyrzucenie ze swojej głowy smakowitych potraw i wyrażenie swojej opinii o produkcie, starając się, aby soki żołądkowe nie uderzyły mi do głowy, zniekształcając tym samym obiektywną ocenę, jaką to powinien otrzymać każdy program testowany w redakcji. Nie powiem, że produkt jest smaczny, bo to

programu. No cóż smakosze, Choinka już niebawem, warto rozejrzeć się za jakimś prezentem... Giovanni! Zostaw tę patelnię! Mówiłem, że obiad będzie za pół godziny, ja nie mogę tworzyć, gdy mi cały czas ktoś przeszkadza! Ach, ciężkie jest życie artysty, nikt mnie nie rozumie... już, już! Podaję pierwsze danie! Spokojnie! Ech.



Wymagania: 486, 4MB RAM, CDx2, Windows3.x/95	Producent: Arome Interactive/Young Digital Poland
Internet: http://www.ydp.com.pl	Dystrybutor: Young Digital Poland tel.(58) 526690

Nowoczesny śpiewnik

Multimedialne la la la. Piosenki z całego świata

W naszych szkołach przedmiot muzyki jest traktowany jako mały dodatek do takich ważnych przedmiotów jak język polski czy matematyka. Nie zdajemy sobie jednak sprawy jak bardzo ważny jest to element edukacji, w końcu przecież muzyka łagodzi obyczaje! Jeśli uważamy, że poziom muzyki w szkole nie jest satysfakcjonujący, możemy sięgnąć po kolejne wydawnictwo firmy Optimus Pascal Multimedia S.A. pt. „Multimedialne la la la. Piosenki z całego świata”.

AGNIESZKA SIEJKA

Pozycja ta jest adresowana głównie do dzieci w wieku 6-8 lat, jednak ja uważam, że zarówno młodsze jak i nieco starsze maluchy doskonale będą się bawić przy „Multimedialnym la la la”. Ale co to takiego jest? Otóż w skrócie można powiedzieć, że jest to taki międzynarodowy śpiewnik zapisany na płycie CD, ale znacznie bardziej rozbudowany i bogatszy w opcje. „Multimedialne la la la” umożliwia nam zapoznanie się z piosenkami pochodzącymi z przeróżnych zakątków świata, które są reprezentatywne i charakterystyczne dla danego narodu. Po uruchomieniu programu na ekranie pojawia się przyjemny kolorowy obrazek, a po nim mapa świata, na której wyszczególnione

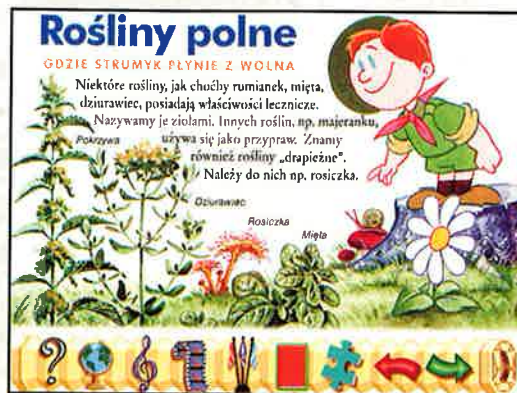


zostały kraje, z których pochodzą poszczególne utwory. Przy nazwie danego kraju znajduje się tytuł piosenki i mała ilustracja. Autorzy doskonale zdawali sobie sprawę, że program jest przeznaczony dla dzieci, które niekoniecznie muszą biecie czytać i pisać. W związku z tym wszystkie teksty łącznie z pomocą są czytane przez lektorów. Sam sposób czytania jest bardzo wyraźny, więc na pewno dziecko samo sobie poradzi z obsługą programu bez pomocy rodzica.

Kolejność odsłuchiwania piosenek zależy tylko i wyłącznie od Was, gdy zdecydujecie się już na pierwszy utwór, na ekranie monitora pojawi się kolorowy obrazek, który jest ilustracją piosenki. U dołu ekranu znajdziemy na rozwiniętej harmonijce, opcje, których charakter w dużym stopniu zdecydował o atrakcyjności programu. Istnieje kilka sposobów na odsłuchanie danej piosenki, mam tutaj na myśli obraz, który w trakcie jej odtwarzania pojawia się na ekranie. Gdy wskażemy na ikonkę przedstawiającą flagi, przed naszymi oczami pojawi się oryginalny tekst utworu, a obok niego polskie tłumaczenie. Tak więc nie tylko usłyszymy, ale także zrozumiemy słowa piosenki i dowiemy się, o czym ona opowiada. Ponadto możemy dokładnie śledzić wyśpiewywany tekst, gdyż

zielona mała kuleczka wskazuje, którego wersu tekstu w danej chwili słuchamy. Wybranie ikonki klucza wiolinowego powoduje przedstawienie całej melodii w postaci zapisu nutowego. Pod każdą z pięciolinią znajduje się oryginalny tekst, którego wyrazy są podzielone na sylaby, a każda z nich umieszczona jest pod odpowiadającą jej nutką. Kolejne słowa są zaznaczone na zielono zgodnie z tym, co w danej chwili śpiewa wykonawca. Tak więc ta opcja doskonale nadaje się do nauki dziecka wybranej piosenki. Wystarczy tylko, że wyłączymy głos wykonawcy i słysząc samą melodię można rozpocząć razem z malcem solowe ćwiczenia.

Chyba największą atrakcją przynajmniej dla małych użytkowników programu jest możliwość odtworzenia małego filmu animowanego podczas odsłuchiwania piosenki. Są one zrobione w niezwykle prosty sposób i mają niezwykle, bajkowy charakter. Niektóre z animacji są zabawne i wesołe, niektóre smutne i nostalgiczne w zależności od piosenki, którą ilustrują.



Wskazując na ikonkę z książką, uzyskamy krótkie i bardzo zwięzłe informacje o czymś, co jest głównym tematem utworu. Jeśli już dostatecznie zostało wzbudzone zainteresowanie u malca i mamy pewność, że już nic nie będzie w stanie go oderwać od komputera, możemy zaproponować mu mały wysiłek umysłowy i słuchowy. Wskazując na ikonę przedstawiającą puzzle, będziemy mogli rozpocząć małą zabawę muzyczną. Zadanie będzie polegało albo na powtórzeniu kilku dźwięków odtwarzanych przez komputer lub też na ułożeniu fragmentów utworu w poprawnej kolejności zgodnie z melodią piosenki, aż w końcu na połączeniu kreskami kilku elementów, aby ukazać się odpowiedni obraz. Najważniejszym elementem programu jest oczywiście zróżnicowana oprawa muzyczna. Znaczący wpływ na to miał chyba fakt, że piosenki pochodzą z różnych krajów świata, a w związku z tym z różnych kultur. Z bardzo egzotycznymi krajami tutaj raczej się nie spotkacie, ale zważywszy na fakt, że jest to program dla dzieci, zbiór melodii jest w zupełności wystarczający. Niektóre z nich wydadzą się wam dziwnie znajome, chociażby wymienię tutaj śpiewaną na cztery głosy „Panie Janie”.

Interaktywny śpiewnik będzie naprawdę udanym zakupem i na pewno dostarczy wielu chwil wspaniałej zabawy.



Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, Win 3.1/Win 95	Producent: Gallimard Jeunesse-The Voyager Company/Pascal Multimedia Optimus
Internet: http://www.optimus.com.pl	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 437797

Dwa plus jeden

Moje pierwsze 1,2,3 - zabawy matematyczne



„Moje pierwsze 1,2,3 zabawy matematyczne” to bardzo dobry program, który ma za zadanie pomóc dzieciom w opanowaniu zasad i techniki liczenia. Co ciekawe, w trakcie realizacji projektu bardzo poważnie potraktowano najnowsze wyniki badań nad rozwojem dziecięcego liczenia. W oparciu o te obserwacje, przygotowano program, który został ukształtowany w taki sposób, aby mały odbiorca wyniósł z zabawy, pracy z programem, jak najwięcej korzyści. Oprócz pakietu „1,2,3” na kompaktce znajduje się również referat pani E. Gruszczyk-Kolczyńskiej, który w bardzo ciekawy, szczegółowy sposób objaśnia proces uczenia się, pojmowania liczenia u dzieci w określonej grupie wiekowej (od trzech lat do siedmiu). Ponadto znajdziemy tu mnóstwo interesujących informacji odnośnie najczęściej popełnianych błędów rodziców (a niekiedy i nauczycieli), referat o procesie pojmowania, myślenia u dzieci, jak również wyjaśnienie i przybliżenie pojęć oraz terminów, m.in. dziecięce liczenie.

ANDRZEJ SITEK

Niech jednak nikogo nie zmyli poważny ton. „1,2,3” to przede wszystkim wesoła, bajecznie kolorowa podróż, w trakcie której nasi milusińscy w towarzystwie rozbrykanej małpki spotkają mnóstwo bajkowych postaci,



które zaoferują im zabawę. Dziecko razem z małpką, która zawsze służy malcowi pomocą, odwiedza kolejne okienka w zaczarowanym pociągu. Ile lodów zjadł pies?, ile bucików dla kotków? Ile kółek mają samochody? Ładnie ilustrowane, pobudzające ciekawość dziecka, przyjemna muzyka towarzyszy maluchom w podróży. Zagadki i zadania zostały tak opracowane, aby mogły z nich skorzystać dzieci całkiem małe (3,4-latk), jak i takie, które chodzą już do pierwszej klasy. Podstawowe



zadaniem „1,2,3” jest oswoić dziecko z liczeniem, przekonać je, że jest to przyjemna zabawa, która może przynieść sporo frajdy i radości. Jeżeli dziecko polubi matematykę, zawsze z przyjemnością będzie się jej uczyć. Dorośli nie zawsze mają czas i cierpliwość zajmować się swoimi pociechami, oczywiście program nie może zastąpić pomocy rodziców, jednak na pewno może



wydatnie wspomóc proces nauki. Tym bardziej, że mamy pewność, iż został opracowany we właściwy sposób. Propozycja Optimusa Nexusa jest na pewno bardzo interesująca. Rzetelnie opracowany program, kolorowa przygoda dla dziecka to właśnie „Moje pierwsze 1,2,3 zabawy matematyczne” - pozycja godna uwagi.

Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Producent: Optimus NEXUS
Internet: http://www.nexus.optimus.com.pl	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 437797

SUKCES EDUKACYJNY

Davidson.



Czarodziejskie opowieści
Opowiadania, które magicznie się spełniają



opowiada
Piotr
Fronczewski

Baba Jaga i Czarodziejskie Gęsi

ROSYJSKA BAJKA LUDOWA

Interaktywne Bajki - Inne od wszystkich,
które dotychczas widziałeś

Wspaniały świat, pełen magicznych właściwości, w którym
wszystkie postacie i rzeczy żyją! Inspirując dziecięcą wyobraźnię.

Niezwykła, bardzo szczegółowa grafika o żywych kolorach
oraz ślicznie rysowane i animowane scenki

W pełni profesjonalna, polska oprawa dźwiękowa
(Piotr Fronczewski w roli narratora).

Ponad 500 interaktywnych elementów „kliknij-i-odkryj”.

9 oryginalnych piosenek z kraju pochodzenia baśni
oraz wiele innych niespodzianek.

W pudełku z grą gratis
WSPANIAŁA KSIĄŻECZKA!

Aby Twoje dziecko mogło cieszyć się bajką
o Babie Jadze i jej gęsiach z dala od komputera,
dołączamy kolorową wersję książkową!

W sprzedaży również:
Imo i Król oraz Mały Samuraj

Najlepszy prezent
pod choinkę dla
Twojego dziecka!



CD PROJEKT

Biurowa: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03.

Sklepy firmowe CD Projekt:

Kraków ul. Starowisła 65, tel. (0-12) 21 26 17;

Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;

Warszawa ul. Peca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

Edukacja z Albionem

Matematyczne przygody; Między nami literkami

Matematyczne przygody i Między nami literkami to polskie produkty multimedialne (czytał z pudełka) skierowane do odbiorców w wieku 5-10 lat, czyli przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Jak nietrudno zgadnąć, pierwszy z nich uczy podstaw matematyki, drugi ortografii, pisania, czytania, czyli ogólnie literek.

MARCIN SERKIES

Jako osoba bardziej zainteresowana literami niż cyframi, na pierwszy rzut wziąłem program noszący obiecujący tytuł „Między nami literkami”. Pierwsze wrażenia były jak najlepsze. Przyjemna dla oka, kolorowa grafika, której głównym zadaniem jest przyciągnięcie dziecka do komputera, dobrze spełnia swoje zadanie.

Tyle tylko, że nie jest zbyt dobrze przemyślana. Zamierzeniem twórców było chyba umożliwienie małoletniemu użytkownikowi komputera bezproblemowej obsługi - a tu kłops. Maluch może mieć problemy z samodzielnym odszukaniem opcji na ekranie. Powód tego jest jeden i do tego banalny - żeby uruchomić którąś z gier-zabaw, należy kliknąć na jedno ze zwierzątek na obrazku. Niestety, te reagują z pewnym opóźnieniem na najeżdżanie na nie myszą, więc łatwo je przeoczyć. Ponadto nie są w żaden sposób opisane, więc dziecko nie wie, co uruchamia. Często może to młodego komputerowca denerwować i będzie on musiał prosić o pomoc rodziców. Ale te uwagi dotyczą obydwu programów, a ja miałem pisać o jednym.

MIĘDZY NAMI LITERKAMI...

... to program multimedialny, jak zapewnia nas okładka. Właściwie to można o nim tak powiedzieć, bo posiada i grafikę i dźwięk. Zawarte w nim ćwiczenia ortograficzno-gramatyczne zostały przygotowane głównie z myślą o uczniach pierwszych klas szkół podstawowych. Kilka różnych zabaw pozwala przećwiczyć pisownię wyrazów z „ch” i „h”, „rz” i „ż”, „ó” i „u”, „ę” i „a” a także wyrazów zawierających zmiękczenia i wyrazów wymawianych i psanych inaczej. Dodatkowo dziecko przy zabawie z programem rozwija swoją spostrzegawczość i

wyobraźnię, co jak wiadomo jest bardzo ważnym czynnikiem w prawidłowym rozwoju psychiki. Kolorowe, bajkowe zwierzątka i rośliny będące „statystami” w ćwiczeniach nie dość, że działają całkowicie odmiennie niż stwory w np. Quake, to jeszcze zachęcają dziecko do siedzenia przed komputerem. Szkoda tylko, że screeny są za bardzo statyczne. Cóż, może autorzy doszli do



wniosku, że ruch rozpraszałby dziecko podczas nauki. A może wydawało im się to zbyt pracochłonne? Tak się jednak nie godzi i jest to nieekonomiczne, by w dobie wspaniałych programów dla dzieci wypuszczać coś, co stoi na poziomie sprzed dobrych paru(nastu) miesięcy.

Wracam jednak do programu... Na początek regulowany poziom trudności zadań do rozwiązania. Właściwie poziomy są tylko dwa, więc słowo regulacja jest nieco na wyrost. Jeśli już przy tym jestem, to chciałbym zaznaczyć, że niektóre zadania na wysokim poziomie trudności prezentują naprawdę wysoki poziom nie tylko dla pierwszoklasisty. Albo może to ja mam problemy z kojarzeniem i układaniem wyrazów... Przejdźmy jednak do kolejnej opcji, którą jest przełącznik zabawa/konkurs. W zależności od jego ustawienia, rozwiązane zadania są lub nie są punktowane. Dzięki temu w trybie konkursu może się zmierzyć ze sobą kilkoro dzieci, a jak wiadomo nic tak nie pobudza do pracy nad sobą jak rywalizacja. W razie gdyby dziecko miało problemy z jakimś zadaniem, zawsze może użyć opcji „Podpowiedź” lub „Opis zadania”.

MATEMATYCZNE PRZYGODY

To drugi program utrzymany w tej samej konwencji. Jego zadaniem jest nauka matematyki w zakresie młodszych



klas szkoły podstawowej. Materiał w nim zawarty obejmuje dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie, porównywanie liczb, zadania tekstowe, równania z niewiadomą i kolejność działań. „Matematyczne przygody” są zrealizowane w dokładnie taki sam sposób, jak „Między nami literkami”, ale w wypadku nauki matematyki, forma ta jest bardziej odpowiednia. Pamiętam książkę z pierwszej klasy szkoły podstawowej, gdzie uczyło się dodawania na jabłkach, śliwkach i innych gruszkach (bananów wtedy nie było w sklepach dla tłumu). W „Matematycznych przygodach” dziecko będzie miało do czynienia dokładnie z taką samą metodą, tyle tylko, że będzie się lepiej bawić niż z książką i o to chyba chodzi.

Na koniec chciałbym powiedzieć, że pomimo wielu krytycznych uwag z mojej strony pod adresem tych programów, nie są one tak do końca złe. Idąc za głosem sumienia, muszę również zaznaczyć zalety tych programów. A są nimi: małe wymagania sprzętowe, przystępna cena i obsługa całkowicie po polsku, a także mimo wszystko spora przyjazność i walory edukacyjne tych produktów. Do tego dochodzą preferencje dla użytkowników, którzy wypełnią i wyślą kartę rejestracyjną. Mogą oni liczyć na darmowe katalogi płyt CD, a także na uaktualnienia zakupionego programu. Z tego wynika, że programiści z Albionu nadal pracują nad ulepszeniem swojego produktu.

Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, Win 3.1/Win 95	Producent: Albion
Internet: http://www.albion.pl	Dystrybutor: Albion tel. (071) 442016

Lokomotywa

Multimedialny Świat Jana Brzechwy

Czym częściej trafiają mi do rąk propozycje przygotowane przez Young Digital Poland, tym bardziej przekonuje się, że jest to firma, która w bardzo poważny sposób traktuje swojego odbiorcę. Maksymalnie dopracowany, rzetelnie przygotowany materiał w dopieszczonej oprawie wizualnej to cecha charakterystyczna produktów sygnowanych przez YDP.

ANDRZEJ SITEK

Nie inaczej sprawa ma się z „Multimedialnym Światem Jana Brzechwy”. Kolorowy kompaktik został oczywiście przygotowany specjalnie dla dzieci i to one będą przede wszystkim mogły zanurzyć się we wciągający, kolorowy świat.

Na kompaktce znajdują się najbardziej znane wiersze Jana Brzechwy, m.in. „Tańczowała igła z nitką”, „Na wyspach Bergamutach”, „Kaczka-dziwaczka” itd. W sumie jest to 25 najpiękniejszych utworów poety dedykowanych dzieciom, na dodatek podanych w doskonałej formie. Już na wstępie naszych milusińskich przywita ładniutka, kolorowa plansza z masą animacji, które w oprawie śmiesznych dźwięków rozbawią małego widza i doskonale nastrają do dalszej zabawy. Kiedy wybierzemy już wiersz z pokaznej listy, pojawi się następna, szalenie kolorowa plansza, która ściśle związana jest już z tematem utworu. Dziecko może samodzielnie przeczytać wiersz, przewijając tekst za pomocą kursora wyobrażającego dłoń lub skorzystać z pomocy lektora. Mistrzowskie interpretacje wierszy nagrane zostały przez znanych i lubianych aktorów Joannę Trzecieńską i Wojciecha



Małajkata. Muszę przyznać, że był to doskonały wybór. Sugestywne, żywe głosy aktorów tworzą doskonały klimat każdej opowieści. Mówiąc krótko, aż chce się słuchać. Tymczasem dziecko może klikać sobie na plansze, na której kryją się zazwyczaj wesolutki animacje. Właśnie świetne rysunki i animacje przesadzają o wartości programu. Są po prostu bardzo dobre, oddziałują na dziecko w jeden z najlepszych sposobów, oczarowując go feerią barw, śmiesznych,

zartobliwych rysuneków i zaskakującymi animacjami.

Oprócz słuchania wierszy, autorzy mają dla dzieci kilka innych propozycji. W specjalnym „dziecięcym” menu, rozwijanym w dolnym, prawym rogu ekranu pojawi się kilka ikon, które symbolizują kryjące się pod nimi niespodzianki. Dziecko będzie mogło ułożyć popularne puzzle, odkrywając ładną ilustrację z bajki (miły głosik pomoże dziecku, gdyby miało problemy). Pod inną ikoną znajduje się kolorowanka. Maluch obserwując pomniejszony, gotowy obrazek, może skorzystać z palety farb i namalować podobny widoczek.

Inna zabawa to znane i lubiane przez dzieci porównywanie dwóch malunków. Każdy szczegół, którym różnią się widoczki i który zostanie odnaleziony przez dziecko, oznacza jedno jabłuszko mniej (nagle, ktoś zacznie je chrupać, zostawiając jedynie ogryzek). Jeżeli natomiast malec pomyli się, wybuchnie bomba!

Niektórych bajek możemy również posłuchać wraz z melodią. Zaspiewane m.in. przez Majkę Jeżowską czy Lorę Szafran, w ciekawej aranżacji muzycznej, na pewno się spodoba. Należy dodać, że autorzy proponują dzieciom także swoiste karaoke, czyli śpiewanie pod melodię, czytając wyświetlany tekst piosenki. Dzieciaki będą się też świetnie bawiły, klikając na śmiesznych krasnalach, którzy mogą towarzyszyć muzyce jako

swego rodzaju akompaniament. Wśród tych atrakcji znalazła się także opcja umożliwiająca wykorzystanie mikrofonu. Możliwe jest zaśpiewanie do melodii i nagranie „własnego” utworu.

Ponadto cztery z bajek oprawiono w specjalny pulpit filmowy, gdzie małe dziewczynki ze szkoły tanecznej bardzo zgrabnie odegrają motywy bajki. Dzieci będą mogły popatrzeć na taniec, a także spróbować odgadnąć gatunek oraz styl taneczny, który reprezentuje każda z małych tancerek. Pomyślano również o swego rodzaju kursie tańca. W takt skocznej, zabawnej muzyki, dziewczynki „krok po kroku” pokażą m.in. jak tańczyć czacząc (cha cha cha, ole!).

„Multimedialny świat Jana Brzechwy” jest propozycją ze wszech miar godną polecenia. Myślę, że dla każdego skraja będzie to świetny prezent, tym bardziej, że zapozna go z najpiękniejszymi wierszami dla dzieci, które napisał Jan Brzechwa.

ACTION	Producent: Young Digital Poland
Wymagania: 486 DX/100, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Dystrybutor: Young Digital Poland tel. (058) 526685
Internet: http://www.ydp.com.pl	

INFO

Zabawy prosiaczka

Urodziny Prosiaczka

„Czym bardziej Kubuś zaglądał do środka, tym bardziej Prosiaczka tam nie było” pomyślałem sobie, gdy pobawiłem się Urodzinami Prosiaczka, programem multimedialnym przygotowanym specjalnie dla przedszkolaków przez Optimus Pascal.

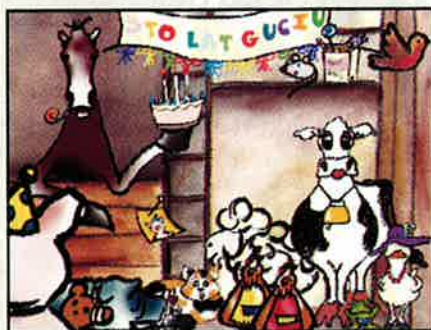
ANDRZEJ SITEK

Skorzystałem również z pomocy kolegi z sąsiedztwa, który do rozpoczęcia edukacji ma jeszcze trochę czasu i jak na razie spędza czas na rysowaniu bazgrołów kredkami świecowymi oraz intensywnej nauce literek alfabetu. Dość przyjazna bajka dla dzieci, która jest zarazem programem, w którym dziecko będzie mogło rozwiązać kilka zagadek, a w trakcie zabawy nauczy się kilku pożytecznych rzeczy łatwo i przyjemnie, jest jednak uboga graficznie. Tak po prawdzie, to wygląda niewiele lepiej od dzieł



mojego małego przyjaciela. Co ciekawe, dziecko, które z satysfakcją przygląda się własnym, kuloniastym twórcom namalowanym na kartce z bloku, wcale nie było zadowolone, widząc podobną techniką malowane ilustracje i postacie w bajkowej historii. Prosiaczek jest po prostu brzydki, jakby niestarannie namalowany, „ubrany” w nieładne, żółte portki. Nie inaczej sprawa ma się z innymi zwierzakami. Krowa Matylda może dzieci przyprawić o deszcz, gdy spojrzą w jej wywrócone „do góry” oczy, koń Hipolit i baran Anatol również nie są zbyt ciekawi wizualnie. Przeciętnemu wyglądowi postaci towarzyszą słabe animacje i niespecjalna ścieżka dźwiękowa. Nieco inaczej ma się sprawa z głosami bohaterów bajki. Prosiaczek i inne postacie mówią głosem Anny Dymnej, a więc tak na prawdę, zwierzaki mówią „jednym głosem”, co jest eksperymentem względnie udanym.

Scenariusz bajki powinien się dzieciakom podobać. Razem z prosiaczkiem Guciem odwiedzą wszystkie zwierzęta w gospodarstwie, zapraszając je na



Interaktywne Bajki - inne od wszystkich, które dotychczas widziałeś

Wspaniały świat, pełen magicznych właściwości, w którym wszystkie postacie i rzeczy żyją inspirując dziecięcą wyobraźnię.

Niezwykła, bardzo szczegółowa grafika o żywych kolorach oraz ślicznie rysowane i animowane scenki

W pełni profesjonalna, polska oprawa dźwiękowa (Piotr Fronczewski w roli narratora).

Ponad 500 interaktywnych elementów „kliknij-i-odkryj”.

9 oryginalnych piosenek z kraju pochodzenia baśni oraz wiele innych niespodzianek.

W pudełku z grą gratis WSPANIAŁA KSIĄŻECZKA!

Aby Twoje dziecko mogło cieszyć się bajką o Imo z dala od komputera, dołączamy kolorową wersję książkową!

W sprzedaży również:

Baba Jaga i Czarodziejskie Gęsi oraz Mały Samuraj

Najlepszy prezent pod choinkę dla Twojego dziecka!



CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03

Sklepy firmowe CD Projekt:

Kraków ul. Starowisła 65, tel. (0-12) 21 26 17;

Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;

Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

(Logo CD Projekt and zarejestrowane znaki handlowe CD Projekt)



urodzinowe przyjęcie Prosiaczka. Kiedy trafią do domku gospodarza, dziecko będzie mogło m.in. pobawić się zegarem, który mówi ludzkim głosem (można dowolnie ustawiać wskazówki, zegar natomiast powie męskim głosem, którą godzinę wskazuje). W mysiej dziurze, do której dziecko zajrzy razem z Guciem, czeka na nie nielada problem. Musi pomóc myszce ułożyć kawałeczki sera (nauka cyferek od 1 do 4). Z kolei w ogrodzie spotkamy zająca Anatola, który zgubił się w labiryncie korytarzy własnej norki, trzeba by mu pomóc trafić do domu. Dziecko będzie mogło również nauczyć się z kaczuszkami literki alfabetu i

samodzielnie spróbować napisać litery na tablicy. Podobnych zadań jest dość sporo, a co najważniejsze są urozmaicone, dzięki czemu dziecko na pewno szybko się nie znudzi. Gdyby nieszczerólna, wizualna strona projektu, Urodziny Prosiaczka byłyby znakomitą propozycją dla maluchów, tym bardziej, że obsługa programu nie jest dla dziecka wcale trudna (Prosiaczek i jego miś dokładnie oraz powoli tłumaczą prościutką obsługę aplikacji). Okazuje się jednak, że te same ilustracje, które dobrze wyglądałyby w książeczce dla dzieci, nie są zbyt atrakcyjne w komputerowej, aktywnej formie przekazu. Nieco zbyt uproszczone, nie tłumaczą się wcale tym, że ich odbiorcą to maluch, który nie potrzebuje skomplikowanej, „profesjonalnej grafiki komputerowej”.

W-ACTION	
Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, Win 3.1/Win 95	Producent: Optimus Pascal Multimedia SA
Internet: http://www.optimus.com.pl	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 437797
INFO	



Tymczasem w Toonworks można śmiało używać dokładnie wszystkiego na jednym rysunku, nie wywołując przy tym wrażenia rażącego kontrastu.

Najciekawszą bowiem możliwością zostawiłem na koniec: „wektorowość” obiektów pozwala na ich dowolne skalowanie, w związku z czym można bez wysiłku dopasować głowę zająca do korpusu gąsienicy itp. Oczywiście w potężnym stopniu powiększa to ilość możliwych kombinacji (sensownych) w stosunku do programów, gdzie takie obiekty były nieskalowanymi bitmapami. A kombinacji tych jest wiele także dzięki bogatej rekwietyrni. Na przykład korpusów jest dokładnie sto, a innych detali niewiele mniej. Do dyspozycji jest pełna paleta 16 tys. kolorów. I uwaga: najważniejszą informację przekazuję teraz. Cały program jest dokładnie spolszczony przez firmę Techland, tak jak zapowiadaliśmy to ponad rok temu.

Dużą zaletą programu jest także jego przyjazność dla najmłodszych użytkowników. Można zmniejszyć

stopień skomplikowania za pomocą opcji, która ukrywa polecenia w rodzaju drukowania, zapisu i wyjścia z programu, dzięki czemu dziecko nie zniszczy swojej pracy jednym nieświadomym ruchem. Natomiast kiedy skończy, można bez wysiłku przełączyć z powrotem w „normalny” tryb i gotowy obrazek zapisać bądź wydrukować. W trybie „dla najmłodszych” ograniczono też bardziej skomplikowane opcje graficzne programu. Nie można np. oczu czy uszu traktować jako dwóch osobnych obiektów, a tylko jako całość itp. Do trybu dla starszych dziecko nie przejdzie przypadkiem, gdyż jest on zabezpieczony hasłem.

Rysowanie po polsku

Toonworks

W zamierzonych czasach, kiedy jeszcze CDA miało 64 strony (gdzieś w okolicach 4 numeru) prezentowaliśmy interesujący program graficzny dla dzieci, pod nazwą Toonworks. „Program graficzny dla dzieci”, to jednak niezbyt fortunne określenie. Zwykle kojarzy się bowiem z żalosną kolorówką, której autorzy uważają, że jeśli coś skierowane jest do dziecka, to może być toporne, posiadać tylko kilka opcji, no i oczywiście musi być oprawione w krzykliwe, nijak nie pasujące do siebie kolory. Całe szczęście w tym przypadku mamy do czynienia z czymś zupełnie innym.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Dotychczas przed taką aplikacją siadałem zwykle z redakcyjnego obowiązku i właściwie zmuszałem się, żeby coś zrobić, tymczasem Toonworks może sprawić przyjemność nawet dorosłej osobie (oczywiście nie przez dłuższy czas, ale...).

Mimo „poważnego” wieku w dalszym ciągu z przyjemnością oglądam „2 stupid dogs” i „Dexter’s laboratory” - dwie najbardziej chore kreskówki na



Cartoon Network (poza Cow & Chicken, które drażni mnie kreską), i w takiej właśnie konwencji możemy tworzyć rysunki za pomocą Toonworks. Nie jest to bowiem program do rysowania (a raczej nie wyłącznie do rysowania). Jeśli porównać go z poważnymi aplikacjami, to najbardziej przypomina Corel Draw. Tu także mamy gotowe, wektorowe obiekty, z których możemy składać rysunki, ostatecznie dorysowując coś samodzielnie przy użyciu klasycznych narzędzi (pędzel różnej grubości itp.). Jednak istotą zabawy są właśnie wspomniane obiekty. Generalnie w Toonworks można rysować wszystko, ale założeniem było, by elementem każdego rysunku była jakaś kreskówkowa postać. To nie znaczy ściągnięta żywcem z jakiejś kreskówki, ale utrzymana w takiej konwencji. Dlatego też obiekty wektorowe w programie, to przede wszystkim korpusy, głowy, oczy, włosy, kapelusze i tym podobne elementy związane z postaciami. Jest to dużo sensowniejsze, niż obiekty dobierane przypadkowo, jakie zdarzyło mi się oglądać w innych programach np. słoi i skrzynka na listy (oczywiście takiej samej wielkości). Zwykle taki chaotyczny dobór nie pozwalał na użycie więcej niż jednego (górną kilku) obiektów na tym samym rysunku.

Reasumując: sam Toonwork, to naprawdę wyjątkowo doskonały program dla każdego dziecka, a już jego polska edycja, to świetny prezent świąteczny. Bezproblemowy, od instalacji po obsługę, świetnie nadaje się do zabawy, a jeśli chodzi o wady, to mimo wysiłku żadnej w nim nie znalazłem (no, może dźwięki, ale te można wyłączyć i rysować np. w rytmie Cypress Hill:-). Co ciekawe pełna (ze wszystkimi „clipartami” i rysunkami przykładowymi) instalacja programu, to tylko 25 MB i po takiej instalacji nie trzeba już korzystać z CD-Romu, co spowalniało działanie, jak było choćby w przypadku (skądinąd bardzo dobrych) programów z serii Print Pack. Jak to mawiał Kubuś Puchatek: „sam mjuj”.

W-ACTION	
Wymagania: 386/33, 4MB RAM, CDx2, Win 3.1/Win 95	Producent: Ike Inc.
Internet: http://www.techlandsoft.com	Dystrybutor: Techland tel. (062) 7372748
INFO	



Lodowe początki

Królowa Śniegu

Jakiś czas temu na łamach CDA prezentowaliśmy niezwykłą, baśniową opowieść dla dzieci zatytułowaną „Lulu i jej książka”. Seria „żywych książek” - kolekcja najpiękniejszych opowieści z całego świata opracowanych pod kierownictwem Romaina Vicotr-Pujebeta została wzbogacona o nową, barwną baśń, którą w wersji polskiej przygotował zespół z Mediascape s.c. Tym razem dzieci będą mogły zanurzyć się w niesamowitym, troszeczkę mrocznym świecie „Królowej Śniegu”.

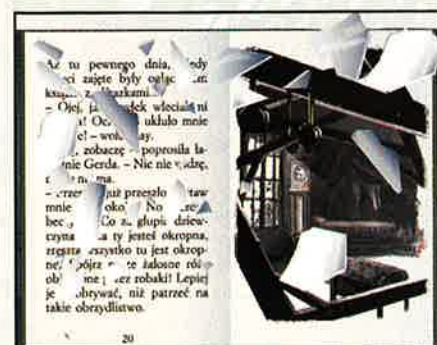
Baśnie Andersena cechuje pewna powaga i welon tajemniczości, który przykrywa ciekawe, wzruszające historie. Tak również jest w wypadku komputerowej wersji „Królowej Śniegu”, która w małoletnim odbiorcy wzbudzi zapewne wiele emocji.

ANDRZEJ SITEK

Warto zwrócić uwagę, że kolejna propozycja Mediascape, tak jak poprzednio, cechuje się znakomitym warsztatem. Intuicyjna, bardzo prosta obsługa, przejrzyste, nie psujące klimatu prezentacji menu, jest uzupełnieniem do rozgrywających się, płynących przed oczami dziecka, wzruszających przygód Gerdy i Kaya.



Wizualnie „Królowa Śniegu” została ujęta w sprawdzony, wzbudzający zaufanie system prezentacji, przypominający prawdziwą książkę. Dziecko może dowolnie przeglądać stronicę z



kolorowymi obrazkami czytając samodzielnie lub słuchając przyjemnego, ciepłego głosu lektora (Henryk Talar). W każdej chwili może się zdarzyć, że kolorowa ilustracja zamieni się w emocjonujący, zręcznie zrealizowany minifilm, gdzie rozegra się scenka ubarwiająca przełomowe fragmenty baśni. Oczywiście razem z animacją otoczy nas ciekawa, klimatyczna muzyka. Pod czarnymi literkami nasi milusińscy mogą znaleźć znacznie więcej zaskakujących animacji, z ich odkrywaniem jest sporo frajdy.

Oprócz oglądania, odsłuchiwania baśni, dziecko ma również poważne, na miarę jego możliwości - zadanie. Musi mianowicie odnaleźć i usunąć z kart książki rozsypane fragmenty taflí lustra. Zmarznięty, nieczuły i zimny niczym sopel lodu Kay składa z kawałków lodu: lodową układankę, aby uzyskać wszystkie bogactwa świata. Nieco generalizując, można powiedzieć, że jego samolubna postawa jest przeciwieństwem twórczej pracy dziecka, które zbierając fragmenty lustra i brnąc razem z Gerdą do odległej Laponii uczy się, co to ciepło, miłość, wiosna. To jest poetyka, ale właśnie w ten sposób skonstruowana jest baśń, którą proponuje nam Mediascape. Dziecko musi uratować Kaya, aktywnie uczestnicząc w baśni. Rozbite fragmenty lustra, są niczym krzywe zwierciadło zła, odbijają zwykle, przyjazne obrazy (ilustracje), zmieniając je w pełne grozy obrazy (nie są aż takie straszne). Kiedy wszystkie okruciny zostaną wyrzucone z książki, a Kay zapłacze, lodowa drzazga zniknie roztopiona miłością Gerdy, baśń kończy się, pozostawiając w sercu odrobinę ciepła, o którym ciężko zapomnieć. Cóż, połączenie, klasycznej, wzruszającej baśni Andersena z świetną, multimedialną prezentacją, daje przeżycia, które wzruszy nawet skostniałe, lodowe serce dorosłego...

Wymagania: 486DX/66, 8MB RAM, CDx2, Win 3.11/Win 95	Producent: Flammarion/Mediascape
Internet: brak	Dystrybutor: Mediascape tel. (058) 358567

SUKCES EDUKACYJNY

Davidson.



Czarodziejskie opowieści
Opowiadania, które magicznie się spełniają



opowiada
Piotr
Fronczewski

Mały Samuraj

JAPONSKA BAJKA LUDOWA

Interaktywne Bajki - inne od wszystkich,
które dotychczas widziałeś

Wspaniały świat, pełen magicznych właściwości, w którym
wszystkie postacie i rzeczy żyją inspirując dziecięcą wyobraźnię.

Niezwykła, bardzo szczegółowa grafika o żywych kolorach
oraz ślicznie rysowane i animowane scenki

W pełni profesjonalna, polska oprawa dźwiękowa
(Piotr Fronczewski w roli narratora).

Ponad 500 interaktywnych elementów „kliknij-i-odkryj”.

9 oryginalnych piosenek z kraju pochodzenia baśni
oraz wiele innych niespodzianek

W pudełku z grą gratis
WSPANIAŁA KSIĄŻECZKA!

Aby Twoje dziecko mogło cieszyć się bajką
o małym samuraju z datą od komputera,
dołączamy kolorową wersję książkową!

W sprzedaży również:

Baba Jaga i Czarodziejskie Gęsi oraz Imo i Król

Najlepszy prezent
pod choinkę dla
Twojego dziecka!



CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03,
Sklepy firmowe CD Projekt:

Kraków ul. Stawowińska 65, tel. (0-12) 21 26 17;

Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;

Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

ELLE - sekrety urody

Elle, sekrety urody

Tak już jest na tym świecie, że nie wszyscy zostali obdarzeni przez Matkę Naturę olśniewającą urodą, a chyba każdy pominie w skrytości o tym marzy, wszak nie od dziś wiadomo, że piękniejszym żyje się lepiej. Wszędzie na oko słychać przeróżne sentencje typu: nie liczy się wygląd lecz wnętrze człowieka, które niejako mają podtrzymać na duchu wszystkich sfrustrowanych swym wyglądem. Mężczyźni jeszcze jakoś się trzymają i nie rozpaczają zbyt mocno z powodu niedostatków w swoim wyglądzie. Jednak kobiety pozbawione są tej bądź co bądź zbawiennej odporności, od niepamiętnych czasów są wiecznie niezadowolone ze swej prezencji i próbują coraz to nowszych metod reperowania swego wyglądu.

AGNIESZKA SIEJKA

Panowie pewnie zadajecie sobie pytanie jak można tyle czasu spędzić przed lustrem. Zapewne przychodzi wam to do głowy w chwili gdy każde wyjście z waszą wybranką jest poprzedzone swoistym rytuałem przed szafą i lustrem. Dwie panie Florence Ben Sadoun i Valerie Toranian redagujące dział poświęcony urodzie w kobiecym magazynie ELLE wpadły na pomysł, aby podpowiedzieć niektórym damom, co zrobić by dobrze poczuć się we własnej skórze. Podpowiedź ta jest przedstawiona w całkiem ciekawej formie, której zalety zauważa się już na początku, otóż całą swoją wiedzę dwie dziennikarki zamieściły na jednej płycie CD-ROM. Panowie się pewnie lekko zachną i zapytają jakim zbędnym materiałem jest zapelniona płytka, natomiast kobiety stwierdzą, że jedna to stanowczo za mało, jednak jakkolwiek by nie patrzeć każda z nas z pewnością znajdzie na niej coś dla siebie, a nawet więcej.

Zaraz po uruchomieniu programu rzuca się w oczy estetyczna i odpowiednio dobrane do tematu szata graficzna, która będzie towarzyszyć naszej wędrówce. Na samym początku „droga” się rozgałęzia i musimy dokonać wyboru pomiędzy pięcioma kierunkami (nie świata oczywiście). Każdy z nich poświęcony jest

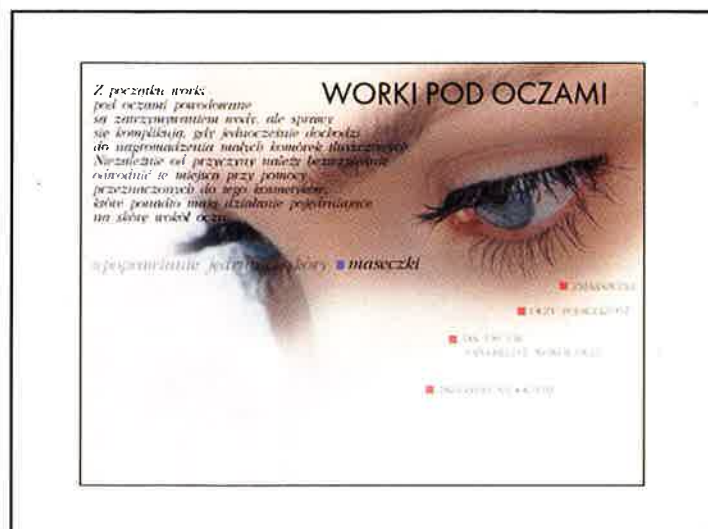


odrębnemu tematowi, które w skrócie można określić jako: skóra, perfumy, słońce, kolory oraz produkty firmy Lancome. Przyjrzyjmy się teraz z bliska każdemu z nich. Podczas pierwszej sesji z programem, po wybraniu interesującego nas zagadnienia wskazane jest by rozwiązać test, którego charakter uzależniony jest od naszego wyboru. Dlaczego jest to wskazane? Otóż w ten sposób będziemy mogli efektywnie skorzystać z możliwości programu, który wskaże nam jakie perfumy są odpowiednie dla naszej osobowości, jakie kosmetyki są najlepsze dla naszej cery, w jakich kolorach wyglądamy najlepiej oraz jak naszą skórę chronić przed promieniowaniem UV. Najwięcej pytań (50) zawiera test dotyczący wyboru perfum, który próbuje określić nasz charakter i dopasowuje do niego odpowiednie zapachy. Przyznam, że nigdy nie byłam zwolenniczką wszelkich testów, w których prześcigają się wszystkie „kobiecy” gazety i nie tylko. Uważam, że za pomocą kilku czy kilkunastu pytań nie da się sklasyfikować człowieka, gdyż jest on istotą zbyt skomplikowaną, która przeważnie broni się przed zaszufładkowaniem. Jednak muszę przyznać, że cztery testy w moim przypadku okazały się nadzwyczaj

trafne i program niczym doskonały detektyw bezbłędnie określił mój charakter (ogólnie, ale jednak), rodzaj skóry oraz moje najkorzystniejsze kolory. Wszystko się zgadzało z moją wiedzą o urodzie popartą wizytami w gabinetach kosmetycznych, swoim usposobieniu oraz guście. Trochę mnie te jak najbardziej poprawne wyniki zaskoczyły, tym bardziej, że podważyły moje dotychczasowe zdanie na temat quizów, ale dzięki temu mogłam z większym zaufaniem podejść do wskazówek i rad, które uzyskałam po przejściu przez część testową. Tym bardziej, że druga część obitowała w liczne niespodzianki i sprawiała nieliczne wrażenie. W niemy zachwycie wpatrywałam się w fantazyjne flakoniki perfum stworzonych tylko dla mnie, każdy zapach był odpowiednio skomentowany i omówiony. Oczywiście słowa i obraz nie potrafią odtworzyć prawdziwej istoty zapachu, ale w nieco większym stopniu ułatwiły mój ostateczny wybór. Zapachowa podróż była naprawdę niezwykła i zajmująca, spowodowała mnie by po pracy natychmiast odwiedzić wszystkie wrocławskie perfumerie i skonfrontować teorię z praktyką. Wynik był jak najbardziej pozytywny. Pozostałe trzy testy mają nieco inny charakter, gdyż dotyczą wyglądu a nie osobowości. Jeden z nich pozwoli określić rodzaj cery i wybierze odpowiednie dla niej podkłady, kremy, toniki, mleczka itp. Większość kobiet orientuje się jaką ma skórę, dlatego w tym przypadku można jedynie raczej



potwierdzić swoje wiadomości, ale na pewno można skorzystać z rad dotyczących pielęgnacji danej cery i wyboru odpowiednich kremów. Problem może zaistnieć gdy wynik testu nie jest odbiciem rzeczywistości, wtedy pozostaje stwierdzenie, że nasza kosmetyczka jest nedorozwiniętą kretynką, albo test okazał się niekonsekwentny. Ja nie spotkałam się z tym problemem, dlatego wygodnie pozostawiam tę kwestię bez komentarza, radźcie sobie same i zdecydуйте czy wierzyć ELLE, czy poniekąd inteligentnej i fachowej kosmetyczce. Oprócz skompletowania całej baterii odpowiednich kremów i ich pochodnych możemy skorzystać (lub nie) z bliższych informacji o naszej cerze, czy mamy cackać się z nią jak ze śmierzdzącym jajkiem czy pozostawić samej sobie na pastwę działania zimna, upału, kurzu... Wykonanie odpowiedniego makijażu wymaga nie byle jakich zdolności manualnych i odpowiedniego wyczucia. Aby osiągnąć odpowiedni efekt i jednocześnie nie wyglądać jak niezadowolona z życia pisanka wielkanocna należy dopasować odpowiednie do naszej urody kolory i





dopełnić całość perfekcyjnym wykonaniem. Test kolorów na pewno wam nie zaszkodzi, a w najlepszym razie pomoże wybrać odpowiednio dobraną paletę. Możliwe wyniki do uzyskania są cztery, które klasyfikują was do jednej z pór roku (wiadomo: zima, jesień, lato i wiosna). Urocze, prawda? Po wysłuchaniu odpowiedniego komentarza można już nieco bliżej przyjrzeć się naszemu, małemu światu kolorów. ELLE doradzi jakie odcienie szminki najbardziej podkreślą zmysłowość waszych ust, które cienie najlepiej wyeksponują piękno i wyrazistość oczu..., a także jakich kolorów unikać za wszelką cenę, gdyż nieświadome użycie ich wywoła efekt całkowicie odwrotny od zamierzonego. Odpowiednie dobranie kolorów to już połowa sukcesu, ELLE może się w tej materii okazać pomocną dłońią, dla wszystkich niepewnych i niezdecydowanych par. Drugą połowę sukcesu stanowi odpowiednie wykonanie makijażu. Ten problem także został poruszony przez autorki, które poprosiły znanego w świadku mody wizażystę Thibault Vabre, aby pokazał wykonywanie podstawowych czynności oraz zdradził

niektóre tricki. Smaczku może dodać informacja, że ten pan polepszał wygląd najbardziej znanych modelek i aktorek świata. Tak więc moje drogie panie jeśli chcecie wyglądać jak Sharon Stone, przypatrzcie się wideo lekcjom prowadzonym przez samego mistrza. Każda z lekcji poświęcona jest jednemu z kosmetyków, na ekranie pojawia się twarz modelki zupełnie bez makijażu (a to ciekawostka!), która krok po kroku zmienia się i pokrywa kolorami. Można zobaczyć w jaki sposób wprawne ręce mistrza malują usta, nakładają cień na oczy, warstwę podkładu itp. Po każdej z lekcji pojawia się tekst, który zawiera w sobie kolejną dawkę przeróżnych porad dotyczących trudnej sztuki makijażu. Wykonanie kolejnych czynności zostało przedstawione w sposób niezwykle dokładny, dzięki czemu krok po kroku możemy poznać wszystkie sekrety porządnego „pomalowania twarzy”. Ostatni test dotyczy określenia rodzaju skóry i wyboru najbardziej efektywnego sposobu jej ochrony przed działaniem słońca, a w szczególności zabójczych promieni UV. Okazuje się, że każdy rodzaj skóry wymaga tego typu ochrony, mniejszej bądź większej i nie można tego

lekceważyć, gdyż może to w znacznym stopniu wpłynąć na nasz późniejszy wygląd. Możemy się zapoznać z poradami specjalistów i lekarzy, oraz dowiedzieć jaki faktor kremu ochronnego najbardziej chroni przed słońcem i wybrać odpowiedni dla naszej urody. Autorki również nie pominęły tak ważnego tematu jakim jest nieunikniona starość i jej oplakane skutki wpływające na wygląd. W ELLE umieszczony został swoisty plan, którego stosowanie ma jak najbardziej opóźnić efekty starzenia się (brzmi jak slogan reklamowy, co?). Wystarczy, że wprowadzimy swój wiek (bez szachrajstw proszę!) i na podstawie tej informacji program radzi nam jakie podjąć działania w celu uniknięcia przedwczesnych zmarszczek lub też złagodzenia już istniejących. I znów przedstawiona nam zostanie kolejna lista specyfików przedłużających młodość. Nie potrafię powiedzieć czy ten plan jest efektywny i przynosi jakieś skutki, gdyż oczekiwanie na jakiegokolwiek efekty wymaga nieco cierpliwości, więc tę kwestię pozostawiam wam do oceny. Tak w dużym skrócie można opisać możliwości programu, a raczej wiedzę w nim zawartą. Jednak jest jej znacznie więcej, gdyż oprócz wyżej opisanych informacji, znajdziemy również te które dotyczą pielęgnacji oczu, dłoni, paznokci, skóry, która swoją młodość przeżywała bardzo dawno temu oraz wiele, wiele innych. Ponadto program zawiera podstawowe informacje na temat budowy skóry, jej sposobu nawilżania, odżywiania i pielęgnowania, których koniecznie nie musimy znać, ale na pewno nie zaszkodzi nam małe rozszerzenie naszej dotychczasowej wiedzy. Dodatkowym plusem jest jak już wcześniej wspomniałam wspaniała szata graficzna, a także muzyczna. Ścieżka dźwiękowa jest naprawdę niezwykle, tworząca niesamowity klimat, tym bardziej, że zmienia się ona wraz z przechodzeniem między poszczególnymi działami. Oprawa muzyczna i graficzna programu uprzyjemnia nam zdobywanie wiedzy i poznawanie tajemnic naszej urody. Wszak gdy zdobyte informacje odpowiednio spożytkujemy nasze samopoczucie na pewno znacznie się poprawi. Program ma jednak jedną podstawową wadę: JEST ZA MAŁY, JA CHCĘ WIĘCEJ. Potraktujcie to z przymrużeniem oka, gdyż chyba nawet dziesięć płyt CD nie zaspokoiliby moich wymagań. Każda kobieta wie, że aby być piękną trzeba trochę pocierpieć, nie tylko fizycznie, ale również i



finansowo. Wszystkie proponowane przez program kremy, maseczki, perfumy i inne tego typu specyfiki są jak najbardziej markowe, spotkacie tu takie nazwy jak Dior, Chanel, Yves Saint Laurent, Giorgio Armani, Calvin Klein... jak widać same sławy, które drogo kosztują. Za prestiż trzeba słono płacić, chociaż swoją drogą polskie kosmetyki też nie są takie złe. W każdym razie jeśli już nie stać nas na zachodnie drożyzny, nic nie stoi na przeszkodzie by zastąpić je polskimi odpowiednikami. Program można zakwalifikować jako poradnik, a nawet mały kurs kosmetyczny z którym powinna się zapoznać każda przedstawicielka płci pięknej. Jest naprawdę godny polecenia. Zdaje sobie sprawę, że większość panów na widok przyborów do poprawiania urody wzdyga się ze wstrętem, gdyż często ich wygląd przypomina średniowieczne narzędzia tortur. Jednak jeśli chcecie, aby wasze córki, mamy, babcie, teściowe, narzeczone, wiecznie nie marudziły z powodu braków w swym wyglądzie, możecie sprawić im taki prezent w postaci ELLE-sekretu urody. Nie sądzicie, że po zapoznaniu się z nim wasze niewiasty przemienią się w prawdziwe wampy o olśniewającym wyglądzie. To już jest indywidualna sprawa, jak spożytkuje osobnicza zdobytą wiedzę. Ale jedno mogę wam zapewnić, pięknego natręta macie na parę godzin „z głowy” i możecie spokojnie iść z kumplami na piwo, przyklejona do monitora nawet tego nie zauważy.



Wymagania:
Pentium, 8MB RAM,
CDx2, Windows 95

Producent:
Hachette Filipacchi Grollier

Dystrybutor:
Young Digital Poland
tel. (58) 526690

Internet: <http://www.ydp.com.pl>

INFO

Zupełnie Nowe!

ULTRA PINBALL 3

Trzecia odsłona o nazwie The Lost Continent to przede wszystkim 15 superszybkich, trójwymiarowych stolów z prehistorycznymi drapieżnikami, mnóstwem pulapek i wązutkimi przejściami do bonusów, a do tego jeszcze zadania do wykonania. Coś dla prawdziwych maniaków. W numerze styczniowym znajdziecie na naszym cover'cie „grającą” demo tej gry.



BABYLON 5 NA CD-ROM

Sierra On-Line podpisała umowę z Warner Bros na wydanie produktów opierających się na serialu telewizyjnym Babylon 5. Pierwszy pojawił się interaktywny kompakt pokazujący kulisy kręcenia serialu, a na jesień przyszłego roku symulacja walki kosmicznej osadzona w jego realiach.



SIMULICE

Na dniach powinna się pojawić nowa gra Maxisa z cyklu SimCity. Streets of SimCity, podobna w założeniach do SimCopter. Tym razem misje będą jednak bardziej „przyziemne”, jakiś rajdzik, ochrona konwoju, małe przespiewki na kółkach. Dla nie posiadających SimCity2000 przygotowano ponad 50 gotowych miast i wiele misji. Całość zebrana w pięciu kampaniach, z pięcioma różnymi wariantami do wyboru i możliwością pojedźnięcia sobie bez celu. Do tego multiplayer w sieci i Internecie oraz po drucie i przez modem.

PORYSOWANE CD

Na święta pojawi się nowy gadżet do ochrony cedeoków, pod nazwą CDfender. Ma postać naklejanej od spodu folii poliwęglanowej, zapobiegającej rysowaniu się płytek, dzięki czemu unika się utraty ulubionych gier - porysowaną folię można zastąpić nową. Naturalnie nie utrudnia ona w niczym odczytu danych.

SONIC VIBES

Nowa technologia „akceleracji dźwięku”, opracowana przez S3 Inc. będzie użyta w nowych karach firmy Aztech Systems Ltd, poczynając od modelu PCI-128 WAVE. Oferować on będzie 128 głosową systemę wavetable z możliwością ładowania własnych próbek i sprzętowe wspomaganie DirectSound, korzystając do tego z PCI. Nieznana jest niestety jeszcze cena tego cacka ani data pojawienia się na rynku, ale na pewno będzie to jeden z pierwszych produktów z chipami S3.

LORDS ALL-IN-ONE

Sierra On-Line zapowiada zestaw Lords Royal Collection, 4-kompaktową składankę, zawierającą gry: Lords of the Realm 1-2, Lords of the Realm 2 Siege Pack i demo nowej gry: Lords of Magic. Zestaw już powinien być dostępny w (zachodnich) sklepach.

Cybernetyczne życie

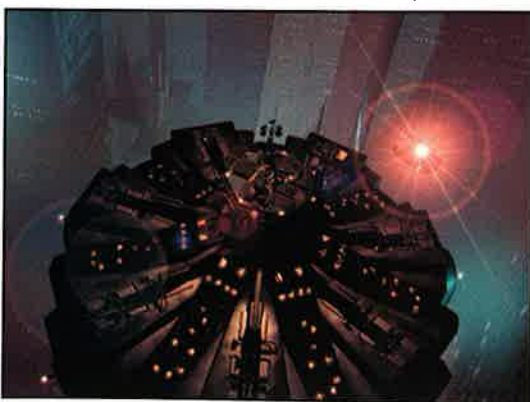
Zapewne większość Czytelników zetknęła się z niesamowitym „Ubikiem” lub choćby znakomitą książką p.t. „Trzy stygmaty Palmera Aldricha” autorstwa Philipa K. Dicka. Być może nie wszyscy jednak wiedzą, że Dick napisał również fascynującą nowelkę pod tytułem „Do Androids Drem of Electric Sheep” na podstawie której powstał kultowy film „Blade Runner”, wyświetlany w naszych kinach p.t. „Łowca Androidów”.

ANDRZEJ SITEK



Niepowtarzalny klimat, specyficzny, ciężki, nieco melancholijny nastrój filmu, doskonała fabuła i warsztat oraz znakomite aktorstwo (m.in. Harrison Ford i Rudiger Hauer) przyczyniły się do tego, że „Blade Runner” stał się filmem wyjątkowym, zaliczanym obecnie do klasyki fantastyki filmowej. Nieokreślona granica między życiem, a byciem, różnica między komórką nerwową a układem scalonym zaciera się w błysku dramatycznej akcji i rozterek

Deckarda - łowcy androidów. Tak jak zmienia się i ewoluuje jego niewidzialna sfera uczuć, tak formuluje się nasz światopogląd w wirze sprzecznych myśli. Zdaje się, że to właśnie przesądza o niesamowitym oddziaływaniu filmu. Jeżeli jednak ktoś czuje niedosyt, chciałby jeszcze raz zanurzyć się w inderstrialnym, zepsutym Los Angeles 2019 roku, będzie miał niepowtarzalną okazję do niezwyklej reminiscencji.



nariuszu filmowym. Tym razem Replikanci niekoniecznie muszą zginąć, być może okaże się, że ktoś pomoże im znaleźć brakujący fragment kodu DNA. Może się również zdarzyć, że wszyscy zostaną wyniszczeni bez litości i nadziei na przedłużenie pięcioletniego cyklu życia. Wszystko będzie zależało od gracza, który wcieli się oczywiście w rolę Deckarda.

Jak na razie z Virgina dotarło do nas jedynie dość spore, niestety niegrywalne demo. Na szczęście w ciągu kilku najbliższych tygodni ma nastąpić premiera gry (Listopad). Być może moja pierwsza, korzystna opinia ulegnie pewnej zmianie. Jak na razie optymi-



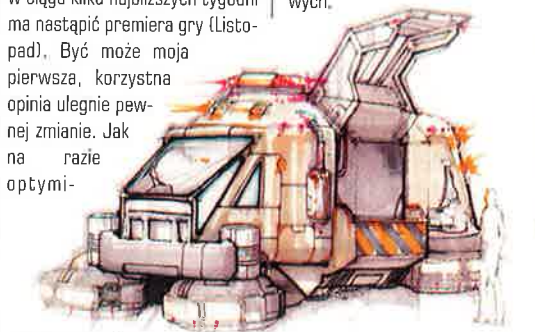
zmem napawają naprawdę świetnie wyglądające lokacje (oczywiście pełne 3D) utrzymane w posępnym, zawieszonym klimacie rozkładu i destrukcji, jaki ogarnia miasto przyszłości. Równie doskona-

le przedstawiono bohaterów gry, którzy poruszają się bardzo naturalnie, czego nie mogłem powiedzieć o postaciach w Resident Evil. Maksymalnie odjazdowy efekt wizualny uzyskano podobno dzięki integracji techniki FMV oraz standardowemu obecnie

Motion capture. Nie można również pominąć milczeniem stworzenia przez specjalistów z Virgina rewolucyjnego, zupełnie nowego engine gry, o którym jak na ra-

zie nie wiadomo zbyt wiele. Warto dodać, że w grze będziemy mogli usłyszeć oryginalną muzykę Vangelis, która towarzyszyła nam w filmie. Część bohaterów

„Łowcy Androidów” zgodziła się także użyć swoich głosów w grze, więc warto podłączyć do wzmacniacza dodatkową parę głośników, zapowiada się bowiem prawdziwa uczta dla melomanów. Producenci obiecują, że sztuczna inteligencja (AI) będzie prawdziwym wyzwaniem dla gracza. Pełna swoboda decyzji umożliwi zupełnie nieprzewidywalne posunięcia przeciwników, co w połączeniu z „realizmem” wyglądu bohaterów, wyniesie nas na nowe, niezbadane poziomy wrażeń zmysłowych.



Gierka będzie zajmowała aż cztery kompakt, przede wszystkim dlatego, że umieszczono na nich mnóstwo filmików i animacji. Jak na razie dość peanów, zobaczymy jak to się będzie miało do rzeczy-



wistości. Już wkrótce zderzymy się z pełną wersją gry, a o wyniku łowów czym prędzej poinformujemy masę złąkanych emocji komputerowidzów.

Nazwa Programu: Blade Runner
Producent: Westwood Studios & Virgin Interactive
tel: +44 171 368 2294



Jawa, czy sen?

Naczelny, po powrocie z ECTS, długo nie mógł się uspokoić, opowiadając o rozmaitych grach, które szczególnie przyciągały go do gustu. Spora część „ochów i achów” zarezerwowana na zachwyty nad dziełami ludzi z Cryo. „Dreams to...”, „Dreams tamto...”, „a Dreams to w ogóle czad...” i tak w kółko Macieju. Nie powiem, zaspokoił mi tym apetyt na tę grę, określaną przez niego nieco enigmatycznym mianem „misteryjnego Tomb Raidera”. Stąd bez dodatkowych zachęć z jego strony postanowiłem przyjrzeć się tej nieco bliżej.

JERZY POPRAWA

Fabula „Dreams to reality” wygląda mniej więcej tak: w zamierzonych czasach czterech kapłani stworzyli

Blue Water, czyli „studnię ludzkich snów”; coś w rodzaju teleportu pomiędzy naszym światem i światem, który możemy odwiedzać tylko w snach i marzeniach. Po jakimś czasie jeden z tych magów przyłączył się do bliżej nieokreślonych sił ciemności, zaś w wody Blue Water zanurzył się młody człowiek (przypominający tajskiego boksera -

czywistości (należy też domniemywać, że oddany Złu kapłan nie pozostanie bezczynny). Co może nasz bohater? Chodzi, biega, skacze, pływa, fruwa (!),



krótkie spodenki, nagi tors, wygolona głowa z długim chińskim warkoczem, zacięty wyraz twarzy). Osobnik ten został więc momentalnie przeniesiony w nieustannie zmienny Wszechświat ludzkich snów, gdzie jedyną niezmienną regułą jest to, że wszystko jest zmienne oraz nieokreślone. Teraz będzie on musiał toczyć desperacką walkę o przetrwanie i powrót do naszej rze-

walczy wręcz (nie wiem czy w stylu tajskiego boks, ale jego kopnięcia z półobrotu budzą respekt), używa broni siecznej (ogromna maczeta), palnej, a także rozmawia z napotkanymi postaciami. Wszystko naturalnie w konwencji 3D, przeplecionej bardzo licznymi pięknymi renderowanymi przerwami, w otoczeniu rzeczywiście mocno wyśnionej, dość synchronicznej i starannej grafiki. Muzyka oraz efekty dźwiękowe również (według zapowiedzi producentów) mają pochodzić „z naszych najdziwniejszych snów”. Odsłuchawszy parę „tejmów” z tej gry, muszę powiedzieć, że jeśli nawet chłopaki przesadzają - to bardzo niewiele. Do eksploracji

jest około 100 lokacji, a w nich podobna ilość odmian wrogów: ponad setka różnych potworów, duchów, jakichś sennokoszmarnych majaków paranoicznego umysłu (scenarzysty) etc. Naturalnie samo grzmoczenie w natrętne stwory nie wystarczy, by ukończyć grę; trzeba będzie się sporo nakombinować i nagać, a niekiedy nawet... przesiadać. Tak, w inne ciało - ot, taka barterowa wymiana duszyczek. We śnie wszystko się przecież może zdarzyć... W każdym razie gra wygląda na dużo bardziej skomplikowaną od Tomb Raidera, aczkolwiek widać, że twórcy Dreams dość dogłębnie zapoznali się z przygodami Lary Croft. Priorytety gry to: akcja - magia - przygodówka - i jeszcze raz akcja. Całość wygląda jak najbardziej zachęcająco i prawdę powiedziawszy przestałem się dziwić zachwytem Pierwszego po Bogu w CDA. Ta gra ma bowiem w sobie COŚ.



A co powinna mieć w sobie PC, by móc zweryfikować moją opinię w praktyce? Otóż: P90, Windows'95, 16 Mb Ram, Cdx4, SVGA, SB. Czyli - znośnie. Naturalnie posiadacze akceleratorów nie będą musieli się martwić; ta gra rozgrzeje je do czerwoności.

Nazwa Programu: Dreams to Reality
Producent: Cryo
tel: +33144652565

Zupełnie Nowe!

„QUAKE MUZYK”

Wiadomo już, że autorem muzyki do Quake'a 2 jest Rob Zombie.

PRZYSZŁOŚĆ OKIENEK

Windows 9x umarł, niech żyje Windows NT. Wice-prezydent Microsoftu oświadczył, podczas konferencji w San Diego, że po wypuszczeniu na rynek Windows'98 (gdzieś w połowie 1998 roku) Microsoft, przy tworzeniu nowych systemów operacyjnych, będzie bazował na Windows NT 5.0 (i jego nowszych wersjach). Nawiasem mówiąc ta wersja Windows NT powinna pojawić się również w 1998.

Czy wiecie, że wedle badań przeprowadzonych przez Origin: * 20% grających w gry on-line pochodzi z USA * wiek graczy zawiera się w przedziale 12-60 lat * największa ilość graczy, która jednocześnie grała w jedną grę, to 2.850 (!!!).

OKAZJA

Jeśli kupicie joystick Microsoft's Force Feedback Sidewinder Pro, to wraz z nim powinniście otrzymać gry: Interstate '76, Shadows of the Empire (wersja 3-levelowa) i MDK: Mission Laguna Beach.

SCAVENGER W SĄDZIE

GT Interactive odrzuca zarzuty o złamanie kontraktu przedstawione w pozwie do sądu wystosowanym przez Scavenger. Jest to odpowiedź na przedstawione przez GTI na początku roku oskarżenie o niewywiązanie się z umowy. Chociaż żadna ze stron nie powiedziała dokładnie, o co w tym wzajemnym oskarżaniu dokładnie chodzi (za kulami mówię się o umowie dystrybucyjnej), to Scavenger wycofał swoje straty na co najmniej sto milionów (zielonych rzecz jasna).

WIRTUALNY TURNIEJ

Grając w on-line'ową wersję golfa firmy Electronic Arts, możecie wziąć udział w turnieju, w którym łączna pula nagród sięga 60.000 dolarów (naturalnie o ile macie 18 lat). Turniej składa się z 5 18-dolkowych pól. Zainteresowanych odsyłamy na adres: www.easports.tour.com.

NASCAR JESZCZE RAZ

Sierra On-Line wypuszcza Grand National Expansion do gry NASCAR 2. Zestaw zawiera nowe tory wyścigowe (w tym Texas Moto Speedway, Indianapolis Raceway Park, California Speedway i The Milwaukee Mile). Do tego dołączają dwa fikcyjne tory: Bull Run and Red Rock Raceway.

CZY TO MOŻLIWE?

Długo wyczekiwana gra Unreal ma się ponoć ukazać jeszcze przed końcem tego roku. Zobaczymy...

LIGA GRACZY

TEN otworzyła swoją Professional Gamers' League przed niezrzeszonymi w TEN graczami, za skromną opłatą 9.95\$ za sezon. Każdy chętny może teraz brać udział w kolejnych turniejach w Quake i Red Alert. Co - nie wiecie, co to jest PGL? Ha, to normalna liga (włącznie ze sponsorami, itp.) zrzeszająca graczy (zrzeszonych w TEN), w której można zmierzyć się w rozmaite gry on-line, ponosząc wszelkie konsekwencje działań (spadek z ligi itp.). W lidze mają (teoretycznie - patrz początek tej informacji) pozostać ci najlepsi z najlepszych (w liczbie 128 graczy).

GT Interactive planuje coś, co ucieszy fanów Duke Nukem 3D: Kill-A-Ton Collection. Ten pakiet zawiera trzy kompaktki, a na nich wszystkie autoryzowane wersje i konwersje Duke'a (Duke Nukem 1, Duke Nukem 2, Duke Nukem 3D, Plutonium Pak, Duke It Out In DC, Duke Extreme i Duke! Zone II). A na deser: edytor poziomów, specjalny przewodnik po sekretach gry, screen savery i desktopy. Pakiet wydźwie jeszcze przed świętami!



Zupełnie Nowe!

PYST

Firma Parrot Interactive znana jest z dość niekonwencjonalnych periódów słynnych gier. W jej dorobku jest już parodia Myst, o nazwie Pyst, spinająca Star Wars



(Star Wars'ed), a teraz pojawia się najnowsze dzieło: parodia X-Files, o nazwie X-fools. W rolach głównych: Mully i Scudder (oraz UFO)...



MARSJAŃSKIE POTYCZKI

Red Orb Entertainment zakończy prace nad grą Extreme Warfare wiosną przyszłego roku. Extreme Warfare jest trójwymiarową grą akcji, rozgrywaną się na Marsie. W czasie gry gracze będą mogli posługiwać się różnymi odnawianymi pojazdami naziemnymi latającymi, w 13 solowych i 13 multiplayerowych misjach. Nad grą pracują ludzie znani z takich produkcji, jak: 7th Guest i 11th Hour.

LORDS OF MAGIC

Nieco wyżej wspominaliszy o debiucie gry Lords of Magic, będącej czymś w rodzaju sequela Lord of the Realm 2. A dlaczego „czymś w rodzaju”? bo mimo podobnego klimatu i scenarii, LoM będzie jednak nieco odmienną grą, rozgrywaną w turach (bitwy w czasie rzeczywistym), z ogromną ilością bohaterów, czarów itp.

OWOCNE POROZUMIENIE

GT Interactive zawarła porozumienie z SingleTrac Entertainment Technologies, inc. firmą znaną głównie posiadaczom PSX (Warhawk, Jet Moto). Dzięki niemu firma ta będzie również produkować gry na PC.

ACCLAIM PODUPADŁ?

Nieco szum w tzw. „branży” narobiła dość niespodziewana rezygnacja człowieka odpowiedzialnego za finanse w firmie Acclaim. Nie są znane przyczyny - ale czyżby zyski okazały się zbyt niskie?

POWIETRZNY WOJOWNIK 3

Kolejną część jednej z najpopularniejszych gier on-line, Air Warrior, doczekała się trzeciej części. Air Warrior III zawiera ponad 450 misji (i) i sześć nowych kampanii, a rozgrywa się nad Pacyfikiem.

SYMULATOR ON-LINE

VR-1 ogłosiła, że dwóch z trzech największych dostawców Internetu w Korei Południowej (Chollan Dacom'a i Unitel Samsunga - w sumie 1,4 miliona abonentów) udostępnił będzie specjalnie przygotowaną na rynek koreański grę Air Attack (symulator lotniczy dla wielu graczy). Jest to pierwsza gra 3D dostępna on-line w tym kraju.

OKRĄGŁA SUMKA!

Microsoft chwalił się, że Internet Gaming Zone ma już 500.000 członków!

Męska Lara?

Tomb Raider 2 jeszcze nie powstał, a już wieszczą mu upadek. A to za sprawą gry Outcast z francuskiej firmy Infogrames. Francuzi (choć inni) już raz pokazali, że potrafią nie mniej od Amerykanów, tworząc Dark Earth. Tym razem już pierwsze strony informacji prasowych na temat Outcast to kompleksowe porównanie z Tomb Raiderem 2. Zgadnijcie, na czyją korzyść wypadła? W zasadzie zamiast pisać o grze, mógłbym je przytoczyć w całości, a wtedy załóżę się, że większość z was wyrzuciłaby przez okno Tomb Raidera, przestała oczekiwać na dwójkę, a zapisała się w kolejce po Outcast. Tak naprawdę, to zobaczmy, które z tych zapowiedzi zostaną spełnione (idee są piękne dlatego, że są ideami), niemniej jednak naprawdę można odnieść takie wrażenie. Ale żeby nie być gołostownym:

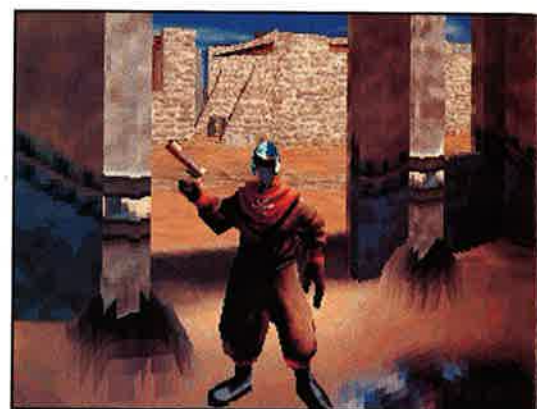
KRZYSZTOF KALISZEWSKI



Pierwsza różnica między Outcast, a pozostałymi grami typu Tomb Raider (MDK, Shadows of the Empire (ten ostatni częściowo) i innymi tego typu), to fakt zastosowania nowego engine. Przyznam, że jestem typowym samcem i Lara jest dla mnie atrakcyjniejsza od niejakiego Cuttera Slade (główny bohater Outcast), niemniej jednak rzeczony Cutter nie będzie już „kwadratowy” dzięki technologii voxel space, stosowanej w połączeniu z klasycznymi face'ami. Dla niewtajemniczonych: technologię voxel space po raz pierwszy zobaczyliśmy w Commanche (ale tam dotyczyła tylko terenu). Polega ona (w DUŻYM uproszczeniu) na pokryciu danego obszaru cienio-



wanym wykresem „trójwymiarowej funkcji”. Obiekt składający się z takich „wykresów” będzie przez to dużo bardziej atrakcyjny niż czysto wektorowy. Do tego dodać należy tak samo wykonane otoczenie,



efekty w rodzaju wielu typów światła na obiekt, animowanych tekstur i jeszcze wielu „bajerów”, które w graczowi wywołają „tylko” zachwyt, ale programistę mogą przywołać do ziemi i wpędzić w kompleks niższości. Do tego dodać należy specjalnie opracowany, zaawansowany system sztucznej inteligencji: GAIA, nieline-



sprzęcie. Ale do czasu premiery myślę, że taki sprzęt stanie się już w miarę dostępny dla każdego. No dobrze, przestańmy szokować nowinkami technicznymi i powiedzmy sobie o fabule. Jest dosyć niekonwencjonalna. Mianowicie w 1998 r. profesor William Kauffman udo-



arną fabułę, możliwość rozmawiania z przeciwnikami oraz stałe towarzystwo, współpracujące z bohaterem, w osobach trzech członków misji specjalnej. Łącząc to w jedno, otrzymamy zupełnie nową generację gier „Tomb Raidero-podobnych”.

Rzeczywiście nową, bo zalecaną dla Outcasta komputer, to minimum P200 MMX, przy czym minimum, to słowo oddające prędkość gry na takim

wadnia matematycznie istnienie światów alternatywnych. W rok później nawiązuje z nim kontakt profesor Anthony Xue z laboratorium fizyki kwantowej amerykańskiej armii. Skutkiem współpracy jest próbnik, który w 2003 roku zostaje wysłany do jednego z alternatywnych światów. Niestety ulega on





uszkodzeniu zaraz po lądowaniu, a awaria znajdującego się na nim komputera uniemożliwia zamknięcie „przejścia”. Katastrofa spowodowała powstanie czarnej dziury, która w błyskawicznym tempie zaczęła pochłaniać wszystko na swojej drodze. Jedynym sposobem jej dezaktywacji jest wyłączenie komputera znajdującego się w próbniku. W tym celu do alternatywnego świata wysłana zostaje ekspedycja z obydwojoma profesorami na czele, a także Soni Wolf – lekarzem armii

Filozoficzne podejście

Naszą filozofią jest tworzenie gier, które dają maksymalnie dużo radości podczas gry. Ostatnie trzy lata poświęciliśmy więc na Outcast, jedną z najlepszych gier z pogranicza gier akcji i przygodówek

Ywes Grolet, Franck Sauer, Yann Robert – twórcy Outcast

oraz tobą. Jesteś dowódcą tajnej organizacji SHIELD, będącej częścią amerykańskich służb specjalnych. W związku z powyższym musisz doprowadzić całą ekspedycję do komputera, dbając pod drodze o jej bezpieczeństwo. Fabuła jest dosyć interesująca, pomijając absurd w postaci „dezaktywacji” czarnej dziury, (być może pomyliłem się w tłumaczeniu, ale w fabule stało jak byk: „black hole”), na

dodatek znakomicie tłumaczy wygląd „voxelowego” świata i jego mieszkańców, gdzie wszystko składa się z płynnych, kolorowych krzywizn. Nie wiem czy tłumaczy to jakoś muzyki – ale tu warto wiedzieć, że jej wykonawcą jest chór oraz...

Nazwa Programu: Outcast
Producent: Infogrames
tel: +33 472655000



Moskiewska Orkiestra Symfoniczna (BOB! czyli w cyrylicy WOW!!).

W związku z powyższym już teraz powinniśmy szykować kasę na nowy sprzęt, gdyż podejrzewam, że każdy, kto choć raz zobaczy Outcast, nie oprze się chęci jego nabycia. Chyba, że przeważą kobiecy urok Lary? W końcu gracze komputerowi, to w większości mężczyźni.

Jam jest wszędzie...

Kim jest Philip K. Dick, nie muszę tłumaczyć – przynajmniej fanom sf. Dla nich jest to jedna z gwiazd pierwszej wielkości w panteonie pisarzy sf; jest to (a raczej był, bo zmarło mu się jakieś 15 lat temu) jeden z najoryginalniejszych twórców w obrębie tego gatunku. Na motywach jego książek powstały m.in. filmy Blade Runner i Total Recall (choć ten drugi ma naprawdę niewiele wspólnego z książkowym pierwowzorem). Jedną z najwspanialszych (a moim zdaniem – najlepszą) książek tego autora jest Ubik, psychodeliczna, chora wręcz historia rozgrywająca się w roku 2019, w świecie gdzie ludzie posługują się paranormalnymi zdolnościami psi. Telepatia jest tam czymś oczywistym: chcesz poznać plany konkurencji? Wynajmij telepatę. Chcesz udaremnnić telepatyczną penetrację – wynajmij inercję, czyli człowieka, którego obecność paraliżuje umiejętności telepaty... Głównym bohaterem książki jest Joe Chip, pracownik jednej z agencji, zajmującej się wyszukiwaniem i zatrudnianiem ludzi obdarzonych paranormalnymi zdolnościami. Po zleceniu – wyszukiwanie telepaty paraliżujące – szybko zamieni na jawie, w

Dlatego z wielką radością przyjąłem fakt, iż na motywach Ubika powstała gra nosząca zresztą identyczny tytuł. Co znaczy „Ubik”? Słowo pochodzi od łacińskiego „ubique” czyli



książka jest po prostu nieprzekładalna na język filmu czy gry – tzn. myślę tu o samej fabule. Natomiast mroczny, poniekąd



„wszechobecny”. Tyle tylko mogą zdradzić, by nie psuć Wam przyjemności samodzielnego odkrywania tajemnic Ubika. A co do gry: uważam, że

schizo-cyberpunkowy (gdzie autor pisał tę książkę, ów termin jeszcze nie istniał), klimat oraz efektowny sztafaj (szpiegostwo przemysłowe, moce psi,



Zupełnie Nowe!

REDNECK - KOLEJNE STARCIE

Kolejnym packiem do gry Redneck Rampage jest: Suckin' Grits on Route 66. Pojawiają się w nim nowi Obcy oraz... turyści.

NA SKRZYDŁACH SUWOROWA

SSI wypuszcza dwie nowe kompilacje: SU-27 Flanker Commander's Edition oraz Silent Hunter Captain's Edition (o tej grze napiszemy dużo więcej w następnym CDA)

CYBERNETYCZNE ZWIERZE

Nowa gra Electronic Arts, Galapagos: Mendel's Escape to trójwymiarowa gra łącząca elementy gier logicznych i przygodowych. Bohaterem jest Mendel, cybernetyczne zwierzę potrafiące samodzielnie się uczyć (jest obdarzone sztuczną inteligencją). Akcja rozgrywana będzie w 5 odrębnych światach (idemko było w poprzednim numerze CDA).

MALICE

Ostatnio dużo się mówi o nowej konwersji Quake o nazwie Malice, amerykańskiej firmy Quantum Access. Malice określa się wręcz mianem „ultra-konwersji”. Na razie jednak wiadomo tyle, że jej akcja rozgrywa się w XIII wieku, a w środku same nowości: 9 broni, 14 odmian wrogów, 19 planszy w trybie single i 7 specjalnie do deathmatchu. Dodano także takie gadżety, jak spadochrony, łodzie podwodne, czy latające deski pseudo-surfingowe. Do tego tematu zapewne jeszcze powrócimy.

HALF-LIFE

Half-Life, gierka w konwencji FPS, wydawana przez Sierra, nie pojawi się wcześniej jak w pierwszym kwartale przyszłego roku.

TEST DRIVE 4

Jak donosi Accolade, w ich grze Test Drive 4 (recenzja w styczniowym numerze!!!) zostaną użyte (jako podkład muzyczny) utwory dwóch profesjonalnych zespołów, w tym Orbital (znanego z utworu tytułowego z najnowszej wersji filmu „Święty 7”).

LARA NA TOP 50

Pewnie nie wiecie, że Lara Croft (jako postać) znalazła się na „liście przebojów” TIME („Top 50 Shakers in the Digital World”). Póki co osiągnęła tam 47 pozycję, a jest tam w doborowym towarzystwie takich postaci, jak: Bill Gates, Andy Grove, Steve Jobs czy George Lucas.

SPECTRUM HOLOBYTE

Żeby uniknąć dalszego zamieszania, Spectrum Holobyte ogłosiło oficjalną zmianę nazwy na Microprose Inc. Poprzednia przesłanie być używana, a znakiem firmowym będzie odgórny MPRS.

MEGAMEDIA MEGAPACK

Megamedia zapowiada pojawienie się zestawu The Megapak B. Megapak B składa się z 11 CD-ROMów, na których znajdziecie m.in.: SimCity 2000 - Network Edition, Master of Orion II, Screamer 2, Mechwarrior II, Jagged Alliance - Deadly Games oraz IM1A2 Abrams.

GWIEZDNY CYRK

Termin wydania przygodówki Douglasa Adama, a wydawanej przez Simon & Schuster Interactive - Starship Titanic - został przesunięty na pierwszy kwartał przyszłego roku. Nowelizacji scenarzysty (na formę książkową) dokonuje Terry Jones (znany choćby ze znakomitego Latającego Cyrku Monty Pythona).

ŚMIETANKA AKTORÓW

Westwood chwali się, że w grze Blade Runner wystąpi kilku dość znanych aktorów: Sean Young, Brian James, James Hong, Joe Turkel i William Sanderson. Wiadomo też, że dialogi liczą około 7000 linii (700 stron nieszympsu!).

Zupełnie Nowe!**INTERACTIVE MAGIC ZAPOWIADA**

A o co czego możemy się spodziewać w najbliższym czasie po firmie Interactive Magic. Great Battles of Hannibal (strategia) i Seven Kingdoms II (fantasy - demo na płycie) - 30 listopada. Liberation Day (strategia turowa sf) - wczesny grudzień. Air Warrior III (symulator lotu), Semper Fi (turowa symulacja oddziału marines), iPanzer '44 (symulacja czołgu z II wojny), iM1A2 Abrams 3D (symulacja czołgu), Great Battles of Caesar - wszystko w pierwszym kwartale '98.

W SETKĘ NA NIEBIE!

iMagic udostępniła darmową betę gry on-line Fighter Ops na swej stronie <http://imagiconline.com/games/ops/index.html>. Przez pewien czas można więc polatać kupą przeciwko kupie bez zbędnych wydatków. Do dyspozycji jest siedem maszyn z drugiej wojny światowej, a żołnierzy mogą korzystać z radarowej mapy, przydługich pocisków i uproszczonego modelu lotu. Tylko te rachunki...

**ADD-ON DO FLIGHT SIMULATORA '98**

Na stronie <http://microsoft.com/games/fsim/news> jest już dostępny program umożliwiający konwersję samolotów i zadań z BAD Flight Shop do najnowszego symulatora Microsoftu. Dodatkowo podczas instalacji poprawiane są błędy wykryte w samej grze, a wszystko to bez dodatkowych opłat.

HEXPLORE

Mnożą się nam gry RPG w rzucie izometrycznym. Kolejną (po Diablo i Fallout) pozycją tego typu będzie, przygotowywane przez Infogrames i Hello Visions „Hexplore”. Gra toczyć się będzie w świecie przypominającym połączenie realiów roku tysięcznego i fantasy. Stowarzyszenie złych czarnoksiężników odkrywa lokalizację ogrodu Eden i ukrytej w nim księgi wiedzy absolutnej. Dobry władca, doświadczonego i tym, wyznacza drużynę czterech śmiśków, których celem będzie odnalezienie księgi, zanim zrobią to „Zli”. Gra ma umożliwiać rozgrywkę drużynową poprzez sieć i internet oraz samodzielnie. Akcja toczyć się będzie na terenach średniowiecznej Europy oraz poznanych wtedy części Azji i Afryki. Z tego, co wiadomo w chwili obecnej, zapowiada się kolejny hit.

NOWOŚCI DO EXTREME ASSAULT

Na stronie Bluebyte (<http://www.bluebyte.com/uk/main.htm>) jest do skopiowania The Inca Experience, nowa plansza przygotowana specjalnie do trybów multi. A jeśli ktoś jeszcze nie wie, to w rozgrywkach prowadzonych na serwerach Kali można spotkać twórców tej gry - szkalacie Merlina, Metrona i T42.

INFOBIT '97

23-26 października w Hali Łódzkiego Ośrodka Sportu odbyły się „II targi zastosowań techniki informatycznej w pracy, edukacji, twórczości i wypoczynku” - Infobit '97 zorganizowane przez spółkę InterServis. Patronat medialny nad imprezą sprawowały Gazeta Łódzka i Radio Manhattan. Na 900 metrach kwadratowych powierzchni hali znalazły się stoiska 54 firm, gdzie kilka tysięcy odwiedzających miało okazję przyrzeć się wielu nowościom rynku komputerowego. Przede wszystkim były to potężne pakiety CAD/CAM, oprogramowanie oraz niesamowicie wydajny sprzęt umożliwiający zaawansowane prace w biurach



znane z książki postaci, ale jej fabuła będzie nieco inna - skoncentruje się na malowniczych pogoniach, strzelaninach, walkach na broń białą, palną i psi. W grze, dziejącej się w roku 2019 w Nowym Jorku, w dekadentycznym klimacie nacechowanym upadkiem wszelkich wartości, zbliżonym do Blade Runnera, mamy jakby dwa odrębne wszechświaty: Futurist i

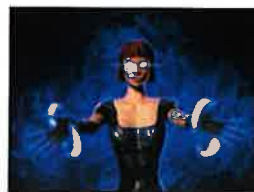


walki korporacji itp.) są idealnym punktem wyjścia do doskonałej gry zręcznościowo-przygodowej. Wygląda, że komputerowy UbiK będzie czymś właśnie takim. W grze spotkamy

Pulp, a w każdym z nich 15 odrębnych misji. Dowodzimy (jako Joe Chip) drużyną takich psikomandosów, których poczynania rozgrywają się w czasie rzeczywistym.



jąco, a rolling demo, które miało okazać obejrzenie, wywołało u mnie autentyczne wypieki na twarzy. Ludzie, to będzie hit! By nie być głosownym, podrzucę Wam jeszcze parę danych technicznych: 60 zindywiduowanych postaci w 3D, animowanych techniką motion capture. 30 rodzajów broni klasycznej i 60 odmian umiejętności psi (!). Bardzo wysoki poziom inteligencji wrogów. „Menagement” nad oddziałem komandosów (wyposażenie, szkolenie, przyjmowanie zleceń), możliwość gry w sieci. Bardzo dynamiczna akcja i zawiślana fabuła...



No dobra, na razie wystarczy, gdy tylko będziemy wiedzieć więcej - na pewno się tą wiedzą z Wami podzielimy. Gra powinna się pojawić w pierwszym kwartale tego roku, a jej wymagania sprzętowe, choć wysokie, nie są jednak nazbyt wygórowane: P133, 16 Mb Ram, Cdx4, SVGA, SB (lub kompatybilne), Windows'95. Na pewno też przyda się akcelerator karty graficznej, aczkolwiek wygląda na to, że nie jest on konieczny potrzebny do szczęścia. No to - czekamy!

skrzyżowanie Flashbacka (to była gierka!) z RTSmi w rodzaju np. Warcraft czy G&C oraz grami w rodzaju Incubation czy Laser Squad. Ponadto możliwa będzie interakcja z innymi postaciami (tzn. prowadzenie dialogów). Brzmi to dość obiecująco.

Nazwa Programu: UbiK
Producent: Cryo
tel: +33 144652565

Zupełnie Nowe!

INTERACTIVE MAGIC ZAPOWIADA

A oto czego możemy się spodziewać w najbliższym czasie po firmie Interactive Magic: Great Battles of Hannibal (strategia) i Seven Kingdoms (rts fantasy - demo na płycie) - 3D listopada. Liberation Day (strategia turowa sf) - wczesny grudzień. Air Warrior III (symulator lotu), Semper Paratus (turowa symulacja oddziału marines), iPanzer 44 (symulacja czołgu z II wojny), iM1A2 Abrams 3D (symulacja czołgu), Great Battles of Caesar - wszystko w pierwszym kwartale '98.

W SETKĘ NA NIEBIE!

IMagic udostępniła darmową betę gry on-line Fighter Ops na swej stronie <http://imagiconline.com/games/ops/index.html>. Przez pewien czas można więc polatać kupując tylko bez zbędnych wydatków. Do dyspozycji jest siedem maszyn z drugiej wojny światowej, a żołnierzy mogą korzystać z radarowej mapy, przydzielonych pocisków i uproszczonego modelu lotu. Tylko te rachunki...



ADD-ON DO FLIGHT SIMULATORA '98

Na stronie <http://microsoft.com/games/fsim/news> jest już dostępny program umożliwiający konwersję samolotów i zadań z BAO Flight Shop do najnowszego symulatora Microsoftu. Dodatkowo podczas instalacji poprawiane są błędy wykryte w samej grze, a wszystko to bez dodatkowych opłat.

HEXPLORE

Mnożą się nam gry RPG w rzucie izometrycznym. Kolejną (po Diablo i Fallout) pozycją tego typu będzie, przygotowywane przez Infogrames i Helio Visions „Hexplore”. Gra toczyć się będzie w świecie przypominającym połączenie realiów roku tysięcznego i fantasy. Stowarzyszenie złych czarnoksiężników odkrywa lokalizację ogrodu Eden i ukrytej w nim księgi wiedzy absolutnej. Dobry władca, dowiadując się o tym, wyznacza drużynę czterech śmielców, których celem będzie odnalezienie księgi, zanim zrobią to „zli”. Gra ma umożliwiać rozgrywkę drużynową poprzez sieć i internet oraz samodzielną. Akcja toczy się będzie na terenach średniowiecznej Europy oraz poznanych wtedy części Azji i Afryki. Z tego, co wiadomo w chwili obecnej, zapowiada się kolejny hit.

NOWOŚCI DO EXTREME ASSAULT

Na stronie Bluebyte <http://www.bluebyte.com/uk/main.htm> jest do skopięowania The Inca Experience, nowa plansza przygotowana specjalnie do trybów multi. A jeśli ktoś jeszcze nie wie, to w rozgrywkach prowadzonych na serwerach Kali można spotkać twórców tej gry - szukajcie Merlinia, Metrona i T42.

INFOBIT '97

23-26 października w Hali Łódzkiego Ośrodka Sportu odbyły się „II targi zastosowań techniki informatycznej w pracy, edukacji, twórczości i wypoczynku” - Infobit '97 zorganizowane przez spółkę Interservis. Patronat medialny nad imprezą sprawowały Gazeta Łódzka i Radio Manhattan. Na 900 metrach kwadratowych powierzchni hali znalazły się stoiska 54 firm, gdzie kilka tysięcy odwiedzających miało okazję przyrzeć się wielu nowościom rynku komputerowego. Przed wszystkim były to potężne pakiety CAD/CAM, oprogramowanie oraz niesamowicie wydajny sprzęt umożliwiający zaawansowane prace w biurach



walki korporacji itp.) są idealnym punktem wyjścia do doskonałej gry zręcznościowo-przygodowej. I wygląda, że komputerowy UbiK będzie czymś właśnie takim. W grze spotkamy

Pulp, a w każdym z nich 15 odrębnych misji. Dowodzimy (jako Joe Chip) drużyną takich psikomandosów, których poczynania rozgrywają się w czasie rzeczywistym.



jako, a rolling demo, które miało okazać obejrzyć, wywołało u mnie autentyczne wypieki na twarzy. Ludzie, to będzie hit! By nie być gołosłownym, podrzucę Wam jeszcze parę danych technicznych: 60 zindywidualizowanych postaci w 3D, animowanych techniką motion capture. 30 rodzajów broni klasycznej i 60 odmian umiejętności psi (!). Bardzo wysoki poziom inteligencji wrogów. „Management” nad oddziałem komandosów (wyposażenie, szkolenie, przyjmowanie zleceń), możliwość gry w sieci. Bardzo dynamiczna akcja i zawikłana fabuła...



skrzyżowanie Flashbacka (to była gierka!) z RTSmi w rodzaju np. Warcraft czy C&C oraz grami w rodzaju Icubation czy Laser Squad. Ponadto możliwa będzie interakcja z innymi postaciami (tzn. prowadzenie dialogów). Brzmi to dość obiecująco.

No dobra, na razie wystarczy, gdy tylko będziemy wiedzieć więcej - na pewno się tą wiedzą z Wami podzielimy. Gra powinna się pojawić w pierwszym kwartale tego roku, a jej wymagania sprzętowe, choć wysokie, nie są jednak nazbyt wygórowane: P133, 16 Mb Ram, Cdx4, SVGA, SB (lub kompatybilne), Windows'95. Na pewno też przyda się akcelerator karty graficznej, aczkolwiek wygląda na to, że nie jest on konieczny potrzebny do szczęścia. No to - czekamy!

Nazwa Programu: UbiK
Producent: Cryo
tel: +33 144652565

Krwawe starcia

Firma Bungie Software pod koniec zeszłego roku wydała na PC i Macintosha trójwymiarową strzelaninę pt. "Marathon 2: Durandal" (pierwsza część była dostępna tylko na Macintosha). Wśród użytkowników PC gra przeszła bez echa, ale ukazanie się jej na Macintoshu było dużym wydarzeniem i stała się klasykiem w swoim gatunku. Dzisiaj firma Bungie Software może się pochwalić swoją najnowszą grą, tym razem całkowicie odmiennego gatunku, mianowicie strategią w czasie rzeczywistym zatytułowaną „Myth: The Fallen Lords”.

AGNIESZKA SIEJKA



Jeżeli uważaliście do tej pory, że w grach RTS nic Was już nie zaskoczy, a każda kolejna strategia nie wnosi niczego nowego, tylko powtarza wypróbowane sztuczki, to się mylicie. Jest gra, która całkowicie zmieni Wasz pogląd na temat gier typu RTS i na nowo wzbudzi w Waszych sercach nieodpartą chęć ponownego sprawdzenia swoich przywódczych umiejętności. Tą grą jest właśnie „Myth: The Fallen Lords”.

Fabula gry przeniesie Was do wspaniałego świata fantazji i magii, pełnego dziwnych stworów, magów i rycerzy. Zapewniam Was, że wcale nie będziecie musieli wykorzystywać swojej wyobraźni, aby wczuć się w niesamowity klimat gry. Rewelacyjna grafika sprawi, że bezwiednie i zupełnie bez wysiłku przeniesiecie się w magiczny świat stworzony przez magików od obrazu. Na ekranach Waszych monitorów rozegrają się najbardziej realistyczne bitwy, jakie kiedykolwiek widzieliście w całej swojej karierze strategów. Zobaczycie malownicze krajobrazy, które jakby żywcem zostały „zeskanowane” ze świata rzeczywistego. Na pewno minie trochę czasu, zanim

oswoicie się z widokiem sunących po niebieskim niebie chmur czy odbijających się promieni słonecznych we wzburzonym lustrze wody. Dynamiczne cienie będą się płynnie zmieniać pod wpływem ruchu źródła światła lub kamery. Podczas rozgrywek na pewno nie będziecie się nudzić; jeśli macie już dość obserwowania bitwy z ograniczonym polem widzenia, to możecie być pewni, że w Myth tej przykrości nie doświadczycie. Ustawienie punktu, z którego będziecie obserwować rozwój akcji, zależy wyłącznie od Was i w każdej chwili możecie go przesunąć i ujrzeć całą przestrzeń z zupełnie innej strony. W tej grze nic nie jest statyczne, zmieniają się nawet pory roku, więc nie zdziwcie się, gdy nagle spadnie śnieg lub wiosenny deszcz. Wprawdzie nie będzie można zjeżdżać na sankach czy narciach, ale wrażenia gwarantowane.

Graficy wcale nie męczycie się tylko po to, abyście mogli sobie podziwiać te wszystkie wspaniałe krajobrazy. Przechylni są także znaczący wpływ na rozwój akcji, ponieważ Wasze wojsko nie tylko musi skutecznie obronić się przed zmasowanym atakiem. Jeżeli ludzkie siły, że w z g ó r z a, jeziora i bagna są tylko dla ozdoby, to się mylicie. Musicie mieć oczy szeroko otwarte i uważać, aby Wasi podopieczni nie do-



świadczyli nagłej kąpeli błotnej, bo może im się to tak spodobać, że zostaną już tam na zawsze. Nie lekceważcie niewinnie wyglądających pagórków, gdyż wejście na nie wcale nie będzie przypominać niedzielnej górskiej wycieczki po Górach Stołowych. Może się to skończyć wyczerpaniem Waszych sił, a wróg tylko na to czeka. To już nie ten sam głupkowaty przeciwnik, zdolny tylko do szablonowych, często śmiesznych posunięć. Tutaj będziecie mieli do czynienia z naprawdę inteligentnym wrogiem, który zaskoczy Was umiętnymi pułapkami, ciekawym rozwiązywaniem zadań oraz właściwym ocenianiem sytuacji. Wasza ambicja zostanie w pełni zaspokojona, a każde zwycięstwo będzie prawdziwą radością.

Tak bardzo realistycznie przedstawienie świata gry ma pewne konsekwencje (niektórzy z Was na pewno się ucieszą). Autorzy, podczas konstruowania gry, nie zapomnieli także o brutalnych realiach wojennych. Na Waszych oczach rozegrają się prawdziwe krwawe jatki, w których dominować będzie wi-



dok rozbryzgującej się dookoła krwi oraz staczających się ze wzgórz ściętych głów walczących postaci. Częste eksplozje i wybuchy „pokałecz” licznymi wyrwami naturalne ukształtowanie terenu, widok będzie gdzieś przysłonięty co chwila wzbijającymi się w powietrze tumanami kurzu i pyłu, a rozrzucone po polach kawalki

ciał pokonanych będą stałym elementem krajobrazu. No cóż, jak wojna to wojna, tutaj nie ma miejsca na zieloną łączkę z kolorowymi kwiatkami, a jeżeli komuś się nie podoba, to lepiej niech się „przestawi” na gry, które na pudełku mają napis: „...dla dzieci do lat ośmiu”.

Możliwość zabawy w sieci na pewno uatrakcyjni grę, tym bardziej, że autorzy stworzyli do sieciowych rozgrywek specjalne scenariusze („Assassin”, „King of the Hill”, etc.) gwarantujące użytkownikom doskonałą zabawę i efektywną grę. Jeżeli znudzą nam się już dostępne mapy i scenariusze, sami stworzymy w sposób bardzo prosty własny projekt (według zapewnień autorów nie trzeba być Einsteinem, aby tego dokonać). Dzięki temu zmienimy atrybuty postaci, zaprezentujemy zupełnie nowe tereny bitew, a nawet dokonamy zmian w zasadach gry sieciowej.

Zapewniam Was, że po odpaleniu gry na swoich maszynach, osuniecie się (lub ewentualnie rąbniecie z hukiem) ze wzruszenia na podłogę, to będzie właśnie to, na co od dawna czekaliście i marzyliście po nocach. Poczujecie, że przed Wami kolejna wielka przygoda w Waszej błyskotliwej karierze przywódców, a Wasza dotychczas ulubiona strategia wylądnie na samym dnie szuflady. Nie będę wcale zdziwiona, gdy honorowe miejsce na Waszej półce zajmie „Myth...”. Natomiast wszystkim niezdecydowanym na zakończenie dodam (jeżeli jeszcze na to sami nie wpadli), że cała gra jest oczywiście w grafice 3D i wygląda jak jedna, wielka animacja. Nie będziecie wiedzieli, gdzie się kończy intro, a gdzie zaczyna właściwa gra.

Nazwa Programu: Myth
Producent: Bungie/Eidos
tel: +44 1816363000

Zupełnie Nowe!

projektantów. Wśród bogatej oferty dla biznesu wyróżnialiśmy także kilka ciekawych propozycji dla „szarego” użytkownika.

Wśród ciekawostek znalazły się m.in. dyskiety LS-120 oferowane przez ZETO SA. Zgodna z dotychczasowym standardem 3.5 cala, dyskietka LS-120 może pomieścić 120 MB danych, czyli ponad 80 razy więcej niż na zwykłej dyskietce o pojemności 1.44 MB. Technologia LS-120 pozwala również na pięciokrotne zwiększenie wydajności tradycyjnych dyskiek. Dyskietka 1.44 MB jest trzy razy szybciej czytana/zapisywana w napędach LS-120 w porównaniu do tradycyjnych napędów na dyski 3.5 cala.

Równie interesująca wydaje się nowa technologia koncernu 3M oferująca nalitycy dysk optyczny określany jako „pomost pomiędzy CD-ROM a zapisywalnym dyskiem magneto-optycznym”. PD to nowa, niemagnetyczna, optyczna technologia magazynowania danych, która ma podobno zmienić sposób pracy z komputerem. Napęd PD to dwa napędy w jednym. Oprócz możliwości wielokrotnego zapisu i odczytu optycznych dysków PD, w napędach tych można czytać zwykłe CD: CD-ROM, Photo CD, CDR, PD mogą pomieścić 650 MB danych, wielokrotnie zapisując i odczytując dane bez obawy o ich utratę. Charakterystyczna jest również duża prędkość transmisji (875 K bajtów na sekundę).

Dla użytkownika komputera interesujące było na pewno stoisko Dark Komputery, gdzie można było podejrzeć możliwości akceleratorów graficznych (Matrox, Diamond, Blaz) na potężnych monitorach CTK. Na uwagę powołanych inwestorów zasługowały m.in. moduły z pamięcią cache zwiększające wydajność systemu stworzone przez DPT, a oferowane przez Łódźską Rubikon, SmartCache IV jest pierwszym dostępnym na rynku kontrolerem SCSI o zmniejszonych o połowę wymiarach, które można rozbudować o funkcje cache oraz RAID. Wykorzystując specjalne, tylne złącze kontrolera (locking connection) możemy zainstalować np. moduł PC4040 zawierający cztery gniazda SIMM pozwalające na zainstalowanie maksymalnie 64 MB pamięci cache wykorzystujące pamięci 72-pinowe lub z korektą ECC DPT SmartCorrect.

Oczywiście na Infobicie nie mogło zabraknąć serwera Quake, na którym toczyły się zacięte boje o wysoką, główną nagrodę (drukarka). Internauci mogli również skorzystać z 12 stanowisk internetowych przygotowanych przez Telekomunikację Polską SA. Mimo, że Infobit świeci dopiero swoją drugą rocznicę, zdaje się, że już obecnie stał się niosącą imprezą, gdzie oprócz oferty skierowanej w głównej mierze do firm, znajduje się mnóstwo atrakcji dla zwiedzających. Pozostaje jedynie życzyć sobie, aby w przyszłym roku targi okazały się równie udane.

Olis

PENTIUM W AUTOMATACH!

Intel, dzięki Pentium II i nowej architekturze (Intel's Open Arcade Architecture) pozwalającej na prowadzenie wielu gier na jednej maszynie i umożliwiającą łatwą rozbudowę, zamierza nanieść troszeczkę na rynku automatów coin-up. W pierwszej linii nowego ataku pójść między innymi: Ultimate Race Arcade (była zapowiedź w CD-Action!), Plene Crazy (lotnicza z czasów WW II), Kick-It (karne strzela się prawdziwą piłką) i (dammi!)... oczywiście Quake.

MOCNE UDERZENIE

Micronorse ma w produkcji cztery nowe tytuły, które powinny ukazać się w ciągu najbliższych sześciu miesięcy. Pierwszy to Ultimate Civ 2, czyli ulepszona dwójka z możliwości gry sieciowej, drugi i trzeci to jakomyś kasek dla trekkiów: Klingon Honor Guard (dookoła na engine Unreal) i Star Trek: The Next Generation - Birth of the Federation (strategia z podziałem na tury). Czwarty nawiązuje do X-COM: Apocalypse, tyle tylko że tym razem mamy okazję powalczyć z samymi statkami obcych, siedząc w interfejsie IX-COM: Interceptor!

Zupełnie Nowe!

NOWE FIRMY

Mucky Foot założona ostatnio przez trzech twórców z Bullfroga (główny programista Syndicate Wars, główny programista Creation i główny grafik Magic Carpet) podpisała umowę dystrybucyjną z Eidos Interactive, a Rebel Boat Rocker (odpowiadają za nią ex-ludzie 3D-Realms) z Electronics Arts. Ta pierwsza praca nad grą Dark City, chociaż poza nazwą nie jest wiadoma, w wypadku drugiej nieznana jest nazwa, natomiast wiadomo, że jej akcja rozgrywa się w bliskiej przyszłości, a utrzymywana jest w modnej ostatnio konwencji miksującej gry FPP z grami adventure.

BOGIEM BYĆ 3

Trzecia odsłona należącego do klasyki Populous'a powinna nastąpić w pierwszym kwartale 1998 roku. Pierwotnie pojawić się miał na tegoroczne święta, jednak premierę przesunięto, by w spokoju doszlifować szczegóły. Będzie to pierwszy duży tytuł wydany przez Bullfroga po odejściu założyciela Petera Molyneux'a.

CZERWONA MYŚ

Dobra wiadomość dla fanów Red Alerta - Virgin po niedawnym oficjalnym dodatku Alternath wypuścił właśnie trzy nowe limitowane edycje tej gry. Dwie pierwsze mają w pudełku myszkę i to z emblematem danej strony. Zależnie od orientacji politycznej połowa z nich to wredni imperialiści, a połowa wierna jest Wielkiemu Wodzowi. Trzecie pudełko zawiera zamiast myszy kompakt muzyczny, koszulkę „firmową” i plakat. Szkoda tylko, że nie ma wersji mysz + koszulka + plakat + AudioCD + Alternath :-).



SCENARIUSZE DO OUTPOST 2

Sierra udostępniła na swojej stronie internetowej patcha, w którym znaleźć można między innymi trzy świeżutkie scenariusze dla wielu graczy.

ROSYJSKI BUDŻET (GIER)

Ambitny plan zbudowania rosyjskiego pakietu gier budżetowych został ogłoszony przez jednego z wydawców na tamtym rynku!!!

Nowy zestaw zawierać będzie gry znanej rosyjskiej firmy Snowball Interactive. Wszystkie tytuły mają już od sześciu do dziewięciu miesięcy, a wirtualne zostaną do pudełek przypominających stylem słynne zestawy Sierry. Spodziewana cena to około 9-10 dolarów za zestaw (pełna wersja rosyjskiego programu kosztuje zwykle około 30\$, importowane gry oscylują w granicach 50\$ za sztukę).

PKP W INTERNECIE!

Można już czytać rozkład jazdy pociągów w Internecie. Zamiast dzwonić na informację kolejową, wystarczy sprawdzić na stronie internetowej PKP.com.pl. Życzymy państwu przyjemnej podróży, przy okazji informujemy, że wagon Warszawy doczepiono na końcu składu...

Civ City

Jak będzie wyglądać świat w roku 2500? Sam zdecyduj... - pod takim właśnie hasłem francuska firma Cryo prowadzi działalność promującą ich nowy produkt. Nosić on będzie tytuł - the 3rd Millennium.

JACEK SMOLINSKI

Trzecie Tysiąclecie za założenia przypomina wielokrotnie już wykorzystywane pod tym względem dwa „nieśmiertelne” hity... - bowiem ogół podejmowanych przez nas działań, mających na celu umacnianie władzy (wspieranie inwestycji naukowych, balansowanie pomię-



dzy rozwojem przemysłu a zachowaniem równowagi ekologicznej świata i tym podobne) stawia przed oczyma „pramatkę” większości gier strategicznych (czy muszę podawać jej tytuł?). Zaś rozbudowa infrastruktury osiedli ludzkich na przestrzennej planszy do złudzenia przypomina Sim City - program, który również swe korzenie odnajduje w Civilization. Tym niemniej z całą pewnością nie można nazwać the 3rd Millennium programem wtórnym. A oto dlaczego...

Zadaniem gracza będzie „poprowadzenie” świata poprzez pięć stuleci - począwszy od dnia

1 stycznia 2001 roku. W tym to właśnie czasie powinien on osiągnąć dominującą pozycję na planecie i żywcem, jako tzw. „świeciła postać”, zaistnieć w historii. Jednak - jak zapowiadają twórcy - nie będzie to wcale proste... Niekończąca się liczba (!) potencjalnych przeciwników, niestandardowa (po-

Nie mniejsze znaczenie (w skali cywilizacji) mają przecież także systemy religijne, obecność na jednym terenie zróżnicowanych (i dokładnie ze sobą nawzajem przemieszanych) grup etnicznych czy nawet możliwość zaistnienia „niespodzianek”, związanych niepodzielnie z geografą i geologią (marzy mi się

(3D) budynki i instalacje. Dodatkowo, w „wejściu” w postać władcy życia i śmierci swych poddanych oraz w klimat gry,



dobno) koncepcja ich AI (sztucznej inteligencji) oparta na „spontanicznym” reagowaniu na akcje gracza, sprawiają, że ma być to zupełnie inna, bardziej „dojrzała” rozgrywka. Cóż, pożyjemy - zobaczymy... Program symuluje również wszelkie aspekty „życia” planety i zamieszkujących ją ludzi. Wpływ na nasze rządy nie będzie ograniczać się bowiem tylko do występowania (i ewentualnych konfliktów) różnych systemów politycznych, problemów ekonomicznych czy socjo- i ekologicznych.

naprawdę widowiskowy wybuch wulkanu pod Los Angeles :). „Zachowania” świata zostały oparte na prognozach na okres 2000 - 2500, utworzonych przez specjalistów z zakresu wykorzystanych w grze dziedzin. Dzięki takiemu właśnie rozwiązaniu the 3rd Millennium nabiera zupełnie nowych treści i... dodatkowej wartości. Warto bowiem chyba zobaczyć, co też potencjalnie czeka nasz świat w przyszłości.

Kilka słów wypadałoby poświęcić omówieniu kwestii dotyczących oprawy audio i video gry. Otóż dostępnych jest kilka różnych „kamer” - m.in. izometryczny rzut na powierzchnię całej planety (dostępnych kilka stopni zbliżenia) czy wspomniany już przestrzenny, zapierający dech w piersiach widok danego osiedla (otoczonego niezwykle realnie wyglądającym krajobrazem), tradycyjnie obfitujący we wszelakiego typu

pomaga ponad 40 minut bardzo dobrych jakościowo animacji i retuszowanych filmów. I jeżeli tylko efekty dźwiękowe dorównają jakości wykonania graficznego (a znając Cryo można się tego spodziewać) oprawy nie można będzie niczego (!) zarzucić...

Ogólnie rzecz ujmując - the 3rd Millennium skierowane jest przede wszystkim do osób, które spędziły przy komputerze długie miesiące, grając w Sim City czy Civilization. Przede wszystkim nie oznacza jednak - tylko do nich. Sądzę bowiem, że tak inteligentnie (zresztą Cryo słynie z takiego właśnie podejścia do sygnowanych przez siebie programów) stworzona gra zachwyci większe grono graczy. Kto wie - może nawet takich, którzy do tej pory odzyskiwali się od kontaktów z jakimikolwiek strategiami? Tak czy inaczej - ja znowu mam na co czekać...

Nazwa Programu: 3rd Millennium
Producent: Cryo
tel: +33 144652565



NOWE PRZYGODY RAYMANA!

24 NOWE MAPY!
DODATKOWO EDYTOR POZIOMÓW!

RAYMAN

designer



UWAGA!



PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.



Wylączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21



Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.

Zupełnie Nowe!**ENGINE RAZY DWA**

W niedługim czasie pojawią się dwa nowe engine'y 3D. Nazwane przez twórców (Terminal Reality) Demon i KAGE zorientowane będą odpowiednio na obserwację świata z trzeciej lub pierwszej osoby. W obydwu wypadkach jest on



w pełni trójwymiarowy, z dynamicznym oświetleniem i cieniowaniem. Głównym celem było uzyskanie wysokiej szybkości bez użycia sprzętowych akceleratorów, ale do wykorzystania wszystkich możliwości oprogramowania taki kawałek hardware'u będzie niestety niezbędny. Co nie znaczy, że bez niego będzie wolno - zapowiadane minimum to 15 fps. Zobaczycie to w akcji będzie można dopiero w przyszłym roku - pod jego koniec pojawi się Nocturne, miły horror w realiach lat 20. Więcej informacji na stronie <http://www.terminalreality.com>.

**UPADEK PARYSKICH TARGÓW**

W dniach od 20-tego do 23-ciego listopada tego roku miały odbyć się jedne z największych europejskich targów znane jako Supergames. Poprzednie trzy edycje tej imprezy cieszyły się sporym zainteresowaniem mediów i bezpośrednio zainteresowanych rynkiem komputerowym stron. Niestety tegoroczne targi nie dojdą do skutku. Odwołano je ze względu na, jak to określił główny organizator firma Miller Freeman, „nikłe poparcie przemysłu komputerowego”. Pomimo zainwestowanych już pieniędzy i znarowanego olbrzymiego nakładu pracy Supergames '98 umierają naturalną śmiercią. Swoją drogą to nie ma się czemu dziwić. W końcu zbyt niewiele dni dzieli nas jeszcze od Londyńskiego ECIS-u.

DEATHMATCH DOBRY DLA ZDROWIA!

Najnowsze odkrycia psychologa Phila Evansa, profesora na uniwersytecie Westminster w UK dowodzą, że sesja z Quake'm, Duke'm i innymi tego typu grami zmniejsza napięcie oraz, uwaga, dobrze wpływa na układ immunologiczny. Oto Jego własne słowa: „Nasze badania pokazują, że stres powodowany przez gry komputerowe nie jest dla człowieka zły, jak wcześniej sądziśmy. Lecz niestety w przeciągu godziny system immunologiczny powraca do swego zwykłego stanu.” Czyli godzinka Quake'a dziennie dla zdrowia...

Świat(ło) w 6D

Dawno, dawno temu powstała gra, która zmieniła skostniały trochę świat strzelanek FPP. Descent. Dla niektórych: objaw geniuszu, dla innych najpewniejszy sposób na zwinięcie swych szarych komórek. Sześć stopni swobody wznosi taktykę na zupełnie nowy poziom albo powoduje niekontrolowaną emisję dymu mózgowo-usznego przy każdym dotknięciu klawiszy. Nadchodzi jednak Forsaken - najlepszy powód na jeszcze jedną próbę pozbycia się ograniczeń nałożonych przez ewolucję.

ALEKSANDER OLSZEWSKI

W XXII wieku Ziemia jest perfekcyjnie bronią przed ewentualną inwazją. Gęsta sieć pól minowych, satelitów bojowych i innych śmiercionośnych gadżetów pozwala na takie stwierdzenie. A jednak zagłady nie uniknięto, tyle tylko że przysła od wewnątrz.

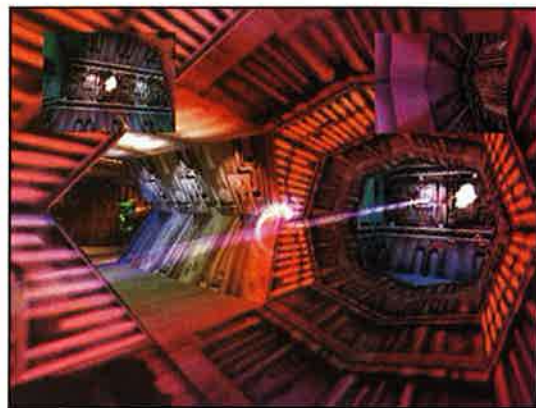
Chęć poznania budowy Wszechświata sprowadzała naukowców na coraz niższe poziomy budowy materii. W końcu odkryto sposób na manipulowanie nią w najbardziej podstawowej postaci. Niestety podczas pierwszego eksperymentu doszło do niekontrolowanej syntezy jądrowej i potężnej eksplozji. Siła była tak wielka, że dotknięty został cały układ planetarny, z Ziemi pozostała pozbawiona życia skala, a echa dotarły do Imperialnej

Teokracji rządzącej Multiversum. Wysłano ekspedycję, która rozpoczęła badanie przyczyn tragedii, przy okazji wywołując co bardziej wartościowsze okrucieństwa ocalałe z zagłady cywilizacji. Jako swą polisę przed różnymi kosmicznymi szumowinami pozostawiono na gruzach zastępy



automatycznych obronców. Po pewnym czasie udostępniono system dla wszystkich, obrońcy jednak nadal czuwali...

W grze wcielamy się w jedną z szesnastu kosmicznych szumowin, które nie zważając na niebezpieczeństwa wyruszyły na swoich antygravach na „malutki” szaberek. Każdy z indywidualną przeszłością i własnoręcznie przebudowanym bikiem. Od robotów do mutantów, od zwy-



kłych złodziei przez szmuglerów (no, no - Smuggler), do byłego policjanta. Cel zawsze taki sam - wzbogacić się i przeżyć. A jest się o co bić, z kim bić i czym bić.

Ponad trzydzieści gadżetów zwiększających szansę przetrwania czeka na szczęśliwych znalców. Od zwykłego Pulsara, z którym wyrusza się na poszukiwania czy Suss Guna faszującego przeciwników ołowiem, przez Transpulse, którego strzały odbijają się od ścian, do Trojaka z siłą zależną od czasu ładowania. Gdzieś po drodze plasuje się Laser rażący na bar-

snejszy woli wyrzuca wszystkie ulepszenia - skutek identyczny ze śmiercią, tyle że prostszy do osiągnięcia).

A czeka na odkrywcę jeszcze malutki składzik m.in.: do wyboru standardowe Purge Mines wybuchające przy bezpośrednim kontakcie, Spider Mines same szukające bliższego kontaktu, Pine Mines faszujące wroga rojem rakiet i Quantum Mines będące odpowiednikiem Tytana. Wszystko do podładowania power-upsami, zwiększającymi moc broni, wytrzymałość bike'a, czy jego szyb-



dzo duże odległości i miotacz ognia do bliższych spotkań. Do tego cała masa rakiet. Są głupiutkie, lecące przed siebie, są i naprowadzane na podczerwień; jest pułapka magnetyczna utrzymująca nieszczęśnika w miejscu i Tytan robiący prawdziwy armageddon w epicentrum wybuchu; jest Rocket Launcher wystrzeliwujący swą salwę w ułamku sekundy i Scatter Missile, przeznaczony jakby specjalnie do deathmatchów (po trafieniu przeciwnik z „wła-



kość. I niestety wszystko jest tracone w przypadku śmierci, ale na szczęście można swój arsenalik w następnym wcieleniu pozbierać - chyba że ktoś nas już wyręczył...

Wszystkie te dobra oczekują na śmiarków w zakamarkach 16 map przewidzianych w trybie Single. Sama rozgrywka ma być jednak dużo bardziej uroz-





maiconą niż standardowe „znajdź klucze i pozabijaj wrogów”. Prócz wścieklej walki o przeżycie czeka bowiem także bardziej twórcze rozwiązywanie problemów. Przy czym autorzy zarzekają się, że rozwiązań każdego z nich będzie więcej niż jedno, a porozrzucone po



sekretnych miejscach podpowiedzi i gadżety pomogą je odnaleźć czy nawet o całej sprawie zapomnieć. Pod koniec każdego poziomu będzie jeszcze czekał big boss. Z jasno określonym zadaniem wobec intruzów... które pewnie w końcu zmieni, trzeba będzie tylko dostarczyć wystarczająco mocnych argumentów w odpowiedniej ilości.

Tryb multi też się oczywiście dla szczęśliwców znajdzie. W Internecie, sieci lokalnej, po kablu i przez modem. Do wyboru, do koloru. W czterech możliwych trybach: zwykły deathmatch, z podziałem na drużyny oraz z łapaniem flagi. I całkowita nowość - bombtag. Coś a la zwykły podwórkowy berek, tyle że goniący musi się pozbyć tykającej zabawki zanim ta przestanie tykać i nie zrobi BUM. Całość na jedenastu specjalnie zaprojektowanych mapach i w szesnastu graczy. Ich ilość będzie jednak zależała od sprzętu oraz opóźnień Sieci, ale w sieci lokalnej przy szesnastu ganiących się w berka powinno być bardzo zabawnie. Wystrój map zanoszą się na równie urozmaicony jak i sama rozgrywka. Do



spenetrowania będą między innymi starożytne ruiny, stacja kosmiczna i głębiny oceanów. I to jak wykonane - pierwszy raz użyto tak wielu efektów świetlnych z tak dobrymi efektami.

Fakt, że o swoich produktach mówią w ten sposób prawie wszyscy developerzy, ale w tym wypadku na prawdę



jest na co popatrzeć. Dobór tekstur i kolorów wręcz zachęca do przystąpienia i podziwiania



nia (na co „niestety” nie pozwalają wrogowie). Wszystko, co może prawie, emituje fotony o różnych energiach. Eeeeeee, to znaczy pełno jest wokół kolorowych światła, rozblasków, wybuchów. Poza

samym „ładnowyglądaniem” część z nich pełni jednak także funkcje informacyjne. Jeśli na przykład zza rogu coś się świeci na piękny niebieski kolor, to najlepiej rozpocząć odwrót. No chyba, że chcemy się spotkać oko w oko z Quantum Mine'em.

O jakości grafiki najlepiej może chyba

świadczą z tym fakt, że producenci chipu 3Dfx określili tę grę jako w pełni pokazującą możliwości ich sprzętu, co nie znaczy, że będzie działać tylko z nim - ponieważ

posiadając takiego cuda w bebecach własnej maszyny będzie można się tą grą nacieszyć. Dzięki, jak chodzą słuchy, ośmiu miesiącom pracy programowy podsystem grafiki potrafi wyświetlić dwadzieścia pięć klatek w ciągu sekundy i chociaż całość wygląda wtedy gorzej niż z akceleratorami, to i tak ma cieszyć oczy.

Dzięki dużej skalarności wyświetlany obraz będzie można dostosować do możliwości sprzętu i/lub własnych preferencji. Więcej efektów świetlnych, dokładniejsze pojazdy czy więcej krwi... Wybór nie zawsze jest prosty, chociaż na pewnej karcie można mieć wszystko w wysokiej rozdzielczości przy trzydziestu klatkach na sekundę. Po zobaczeniu tego wszystkiego w akcji wytrzeszczą oczy i „szczenopadanie” murwane. A do tego jeszcze animowane wstawki wprowadzające i wieńczące co ważniejsze osiągnięcia z własną śmiercią na czele...

Fakt, że muzyki jeszcze nikt nie słyszał i że dostępne jest na razie tylko rolling demo z deathmatchu. Mimo to gra powinna być dla rozmaitych descentów tym, czym Quake II dla doomowatych. Chyba, że jakimś cudem scenariusz, albo sterowanie, zostaną spaprane. A że się na to nie zanoszą, więc warto, choćby tylko dla tej gry coś sobie do metalowej szafki z wiatraczkami dokupić. Póki Imperialni Teokraci sami szabrują Ziemię. Później może być za późno... Obrazki na komputerze z Siecią.

wykorzystuje Windows95 i Direct3D powinna współpracować z 99% dostępnych na rynku kart 3D. Nawet jednak nie

Nazwa Programu: Forsaken
Producent: Probe/Accclaim
tel: +49 89236624

Zupełnie Nowe!

ŚPIEWAJĄCE GRY Z HOLANDII

Znany holenderski potentat muzyczny, firma Arcade Entertainment, rusza na podbój rynku gier komputerowych. Dotychczasowy obszar działalności Arcade obejmował jedynie płyty audio i kasety video. Teraz specjaliści od marketingu zamierzają wydawać gry PC zlokalizowane dla odbiorców krajów Beneluxu. Firma oferuje około 2000 punktów dystrybucyjnych dla ewentualnych partnerów w tym ambitnym przedsięwzięciu.

WAGA SUPERCIEŻKA

DVD - tajemniczy symbol, jest już zapewne przez większość Czytelników rozpoznawalny. Warto jednak przytoczyć kilka informacji, szczegółowych danych, dzięki którym poznamy się nieco lepiej z nowym standardem, który daje nam tak nieprawdopodobne możliwości. Czas już najwyższy, ponieważ Optimus SA rozpoczyna sprzedaż wspomnianych napędów w zestawach komputerowych (wraz z procesorami Pentium 2). Oczywiście rozpowszechnienie DVD trochę potrwa, jednak biorąc pod uwagę olbrzymie tempo zmian, należałoby poważnie się zastanowić, czy kupować świetny, 24-krotny napęd CD - ROM Toshiba, czy może powstrzymać się z inwestycją...

W 1982 roku Philips i Sony ogłosiły standard cyfrowego zapisu dźwięku, określany mianem Czerwonej Księgi. Tak właśnie powstał Compact Disc zwany popularnie „kompaktem” (obecnie określany jako CD-DA, Compact Disc - Digital Audio). Sukces CD zawdzięcza między innymi niesłuchanej uniwersalności, którą pozwoliła na sprzedaż ponad 120 milionów odtwarzaczy i 3 miliardów płyt CD w całym świecie. Stanożąc się jednak, ze zastosowanie „kompaktu” nie ograniczy się jedynie do masowej produkcji odtwarzaczy i płyt formatu audio. Już



trzy lata później narodził się CD-ROM. W 1987 roku opublikowano specyfikację CD-I (Compact Disc - Interactive), a po mniej więcej roku bazujący na niej multimedialny standard, umożliwiający jednoczesny odczyt danych, dźwięku i obrazu (CD - ROM XA). W 1990 roku świat przywitał CD-R (CD Recordable). Cyfrowe kodowanie oraz algorytmy kompresji stały się znacznie bardziej wyrafinowane. Wszelkie udoskonalenia znalazły zastosowanie, gdy firma Sony rozpoczęła pracę nad nośnikiem następnej generacji, który miał pomieścić znacznie więcej danych, co umożliwiałoby m.in. umieszczenie na jednej stronie krążka wysokiej jakości filmu video.

Jednak DVD okrzepło dopiero wówczas, gdy doszło do kooperacji Sony i dziesięciu innych firm (1995). Jako format odtwarzania filmów DVD spełniało specyficzne i szczegółowe wymagania stawiane przez przemysłowe stowarzyszenie filmowe Studio Advisory Committee,

Zupełnie Nowe!

natomiast jako komputerowy format pamięci tylko od odczytu (ROM), jest zgodny ze specyfikacjami komputerowego stowarzyszenia Technical Working Group.

Z wyglądu, nowa płytka DVD nie różni się praktycznie od obecnego dysku kompaktowego. Zachowując identyczną średnicę i grubość jak kompakt, może być odtwarzana jedynie w odtwarzaczach DVD (zaraż wyjaśnimy sobie dlaczego), bardzo ważne jest natomiast, że „zwykłe” płytki CD + ROM bez problemów będą czytane w nowych napędach. Dotychczas nadal pozostaje otwarta kwestia praw autorskich. Łatwo się domyślić, jakie możliwości dalałyby 17 gigabajtowa płytka dealerom nielegalnego softu. Jak na razie podzielono świat na pięć stref (w każdej strefie będą mogły być odtwarzane jedynie płytki wyprodukowane wewnątrz niej), jednak w trakcie nieoficjalnej rozmowy z przedstawicielem Optimusa SA dowiedziałem się, że ten pomysł zostanie najprawdopodobniej zarzucony. Warto podkreślić, że odtwarzarki DVD sprzedawane przez Optimusa SA będą czytały wszystkie płyty.

DVD może przechowywać siedem razy więcej danych niż CD: 4,7 gigabajt na jednej stronie, w porównaniu z 680 megabajtami dla CD. Płytkę DVD będzie produkowana w czterech wariantach, co przy najmocniejszej konfiguracji (dwustronnej, dwuwarstwowej) zapewni całkowitą i maksymalną pojemność 9,4 GB (wymaga to jednak każdorazowego odwracania płytki lub posiadania napędu DVD umożliwiającego odtwarzanie z obu stron).

Prawie każdy aspekt technologii stosowanej przy kompaktach, a związany z DVD musiał być rozwinęty; wprowadzono też kilka zupełnie nowych rozwiązań. Należałoby sobie wyjaśnić, że CD w porównaniu z DVD wykorzystuje płyty (czyli zagłębienia w nośniku, przy czym początek i koniec zagłębienia oznaczają stan logiczny „1”, a przejścia wewnątrz zagłębienia oraz poza nim stan logiczny „0”) o mniejszych rozmiarach oraz gęściej upakowane ścieżki, co w efekcie daje znaczne zwiększenie gęstości danych. Soczewki o wyższych aperturach liczbowych (jest to jeden z czynników określających zdolność rozdzielczą przyrządu optycznego) dają większy i znacznie lepiej skupiony promień lasera na mniejszych i gęściej zapisanych płytach. Laser w konwencjonalnych odtwarzaczach CD oraz napędach CD-ROM emituje niewidzialne promieniowanie podczerwone o długości fali równej 780 nanometrów. W odtwarzaczach DVD oraz DVD ROMach zastosowano laser, który emituje światło czerwone o długości fali 650 oraz 635 nm. Zwiększenie precyzji umożliwiło zwiększenie pojemności płytki bez zmiany rozmiaru. Podobno firma Sony ma już opracowaną technologię, która umożliwiłaby zapisanie na kompaktach 80 GB (!) danych. Jak na razie jednak, takie wielkości nie są jeszcze potrzebne...

Podobierstwa do standardowego CD:

* Podobnie jak CD, krążek DVD posiada średnicę 120 mm (4-3/4)

* Tak jak CD, płytka DVD posiada grubość 1,2 mm, na którą składają się dwa substraty 0,6 mm połączone razem.

* Napędy DVD będą mogły odtwarzać płyty muzyczne w formacie Audio (CD)

* Oprogramowanie DVD może być replikowane przy wykorzystaniu istniejących urządzeń produkcyjnych dla CD z niewielkimi modyfikacjami

* Bezkontaktowa optyka laserowa oznacza odtwarzanie bez używania się elementów.

* Format nośnika, czyli dysk zapewnia czasy swobodnego dostępu rzędu ułamków sekund, z którym żaden nośnik taśmowy nie może konkurować.

Nadejście giganta

Jest mroźny, lecz piękny poranek 28 października 1997 roku.

Właśnie na ten dzień Intel Corporation zapowiedział oficjalną polską prezentację procesora Pentium II - integralną część ogromnej, światowej kampanii reklamowej „najmłodszego dziecka giganta”. Na imprezę oraz związaną z nią konferencję prasową zostali zaproszeni przedstawiciele massmediów.

JACEK SMOLIŃSKI

Już pierwszy rzut oka na salę, w której dokonana się później prezentacja, zdaje się potwierdzać rangę uroczystości. Przede wszystkim - ogromny ekran, na który „rzucany” jest obraz z monitora komputera. Ten ostatni wyposażony jest naturalnie w procesor Pentium II. Cały komplet ma za zadanie „naocznie” udowodniać, jak świetnie sprawuje się to nowe „cudeńko” podczas użytkowania. Zresztą nawet w tej chwili, a więc jeszcze przed rozpoczęciem właściwego pokazu, odtwarzane są z krążka DVD (Digital Video Disc) klipy muzyczne. Wydaje się, że wprowadzono tę scenę tylko po to, by uatrakcyjnić oczekiwanie na rozpoczęcie imprezy. Nic bar-

dziej mylnego - sytuacja ta ma za zadanie sugerować, jak świetnie „rozumieją się” obie technologie...

Krótkie powitanie zebranych przez prowadzącego. Prezentacja rozpoczyna się przypomnieniem historii przebiegu ewolucji procesorów Intel. Następnie pojawiają się cztery istoty, ubrane w hermetyczne kolorowe stroje (różowy, zielony, srebrny, złoty) i maski i... zaczynają tańczyć w rytm muzyki Bee Gees. By zidentyfikować „stworzy” zmuszeni jesteśmy odwołać się do materiałów prasowych. Tam też wycytujemy, iż są to tzw. „BunnyPeople”, czyli symbol całej kampanii reklamowej P II. Stroje te (oprócz koloru) są idealną repliką oryginalnych ubrań ochronnych inżynierów i techników zatrudnionych przy produkcji procesorów. Co ciekawe - w rzeczywistości ich zadaniem jest nie tyle ochrona ludzi, co ochrona sprzętu przed ludźmi: proces tworzenia niezwykle delikatnego urządzenia musi odbywać się w idealnie (!) czystym środowisku. Powietrze musi być czystsze niż na sali operacyjnej w szpitalu... Zresztą postacie BunnyPeople i drugiego symbolu P II - „TechMobile”

znane są już większości Czytelników z telewizyjnych czy prasowych reklam.

Kolejną atrakcją obliczoną na zrobienie dobrego wrażenia jest występ iluzjonisty. Ten, po



zakończoniu zabawy kilkoma „magicznymi” kręgami i... jedną z par z

sali (występującą jako asystent - zresztą nie do

końca dobrowolny) dochodzi do clou występu i z przepastej skrzyni wyciąga... procesor Pentium II. Jest to oczywisty znak, że właściwa część prezentacji właśnie się zaczyna.

P II przedstawia (i reklamuje) gość specjalny imprezy - wiceprezes i zarazem dyrektor Działu Produktów Stacjonarnych Intel Corporation - p. Michael A. Aymar. Charakteryzuje on ogólną sytuację firmy na rynku polskim (stały, kwartalny 60-cio procentowy wzrost sprzedaży wyrobów Intel - nota bene: znacznie większy niż w Europie Zachodniej), opisuje architekturę procesora, reszcie przedstawia powody, dla których warto mieć komputer osobisty (w domyśle - z Pentium II). Czyli (m.in.): szeroki dostęp do danych edukacyjnych (Internet), zakupy w „wirtualnych” sklepach, kontrolowanie domowego budżetu, tworzenie muzyki, wykorzystywanie aparatów cyfrowych, techniki DVD i tym podobnych „gadżetów” oraz, co niemniej ważne - możliwość przyjemnego spędzenia czasu.

Wreszcie przychodzi czas na niezbędną w takich wypadkach konferencję prasową. P. Aymar

okazuje się być człowiekiem bardzo bystrzym (to co mówił wcześniej mogło wszak być wyuczone) i, co tu kryć - sympatycznym. Objawiło się to w całej pełni, gdy na pytanie naszego Naczelnego: „czy fakt, że w czasie pokazu pojawiła się jako przykład pełnego wykorzystania możliwości procesora gra G-Police firmy Psygnosis ma jakieś głębsze uzasadnienie”, odpowiedział - „nie, ona jest po prostu „cool”... Czyżby grać? Jeden z Naszych...

Po pytaniach i odpowiedziach, organizator ujawnił swą, zapowiadaną już we wstępie niespodziankę. Było nią losowanie (według numerów zaproszenia) komputera Optimus z procesorem, jakżeby inaczej - Pentium II. O włos rozminęliśmy się z nagrodą... Już składaliśmy sobie nawzajem gratulacje, gdy prowadzący doczytał numer - 64... Komputer przypadł w udziale pani z Metropolitain. Następnie zaproszono wszystkich obecnych na niewielką przekąskę i, co było dla nas znacznie ciekawsze - „namacalne” (że tak powiem) przekonanie się o zaletach P II. W głębi sali stało bowiem 8 komputerów. Po pewnym czasie, rozmocjonowani i obdarzeni na pamiątkę „maskotką” jednego z BunnyPeople opuściliśmy gmach, w którym odbyła się impreza.

Cóż rzecz można na zakończenie relacji z oficjalnej polskiej prezentacji Pentium II? Byliśmy pełni uznania dla organizatora za poważne potraktowanie polskiego rynku (świadczy o tym chociażby wizyta pana Mike'a Aymara czy fakt utworzenia nowego przedstawicielstwa Intelu w Polsce). I mimo iż, jak na nasz gust impreza odbyła się zbyt „po amerykańsku” (kilka elementów obliczonych tylko na efekt) z dużą sympatią wspominaliśmy tamte wydarzenia. A jak sprawuje się P II? No cóż - jest on po prostu niejako kompilacją Pentium MMX i Pentium Pro, co znaczy że wykorzystano naprawdę świetne rozwiązania. A dodanie kilku zupełnie nowych technologii sprawia, że Intel rzeczywiście ma się czym szczycić. Tyle tylko, że jak na razie odstrasza ceną...



Natchniony Mike Aymar ma nową wizję.

Swąd palonych opon

Młośnicy czterech kółek mają się z czego cieszyć. Ilość gier ukazujących rozmaite wyścigi, rajdy, itp. rośnie ostatnio w postępie geometrycznym, podobnie jak i ich jakość. Praktycznie nie ma miesiąca, by nie pojawiła się jakaś gra, w którą naprawdę warto pograć, a jej klasa wywołuje szybsze bicie serca.

JERZY POPRAWA

Odnosi się to szczególnie do TOCA Touring Car Championship, firmy Codemasters. Miałem okazję pograć w jej demo (niestety jest ono tylko do użytku redakcyjnego, więc nie możemy zamieścić go na CD). I naprawdę wymiłem. Oto mamy osiem samochodów - i to dobrze znanych nam (choć raczej z widzenia): Fort Mondeo, Renault Laguna, Audi A4, Honda Accord, Peugeot 406, Volvo S40 itp. Każdy z nich może być wyposażony w automatyczną lub ręczną skrzynię biegów. Osiem torów wyścigowych (m.in. Silverstone), naturalnie ściśle wymodelowanych na wzór oryginałów. Autentyczne zespoły i nazwiska kierowców. Trzy różne tryby jazdy (single race, championship, time trial, włączenie z próbnymi wyścigami, gdzie wywalczamy sobie możliwie dogodne warunki startu w „prawdziwym” wyścigu). Są też, dla najwytrwalszych graczy, bonusowe traki, samochody i dodatkowe tryby jazdy. Do tego pięć różnych rodzajów pogody: pogodna, zachmurzenia, deszcz, burza z piorunami(!), śnieg. Cztery różne ujęcia kamery (z oczu kierowcy, z maski samochodu i dwa ujęcia „od tyłu”). Na koniec znakomita grafika (wymagająca niestety 3Dfx) i piękna oprawa dźwiękowo-muzyczna, a także nadspodziewanie duży

realizm jazdy (przy jednocześnie nieskomplikowanym stereo-

kierownicy i manipulujące dżem skrzyni biegów - wygląda to naprawdę realistycznie. Patrząc z tej perspektywy, doświadczamy też skutków wypadnięcia z trasy - samochód rzuca się, kołysz, silnik rzezi, słyszymy szurkot opon i strzelającego spod nich żwiru (a nawet widzimy pecyny ziemi wylatujące spod kół). A w czasie deszczu i śniegu dodatkowo majta się nam przed oczyma



waniu), nie licząc takich bajerków jak kary dla gracza za zbyt ryzykowną i zagrażającą innym uczestnikom jazdę czy możliwość jazdy dla dwóch osób jednocześnie na jednej maszynie (ekran podzielony pionowo lub horyzontalnie). To już powinno Wam narobić niezłego smaku na tę gierkę!

C cały bajer tej gry to jej znakomita grafika i sama radość jazdy. Zaczniemy od pierwszego elementu. Patrząc oczyma kierowcy, widzimy jego (wektorowe) dłonie, spoczywające na



wycieraczka, czyszcząc przednią szybę. Patrząc z perspektywy z zewnątrz, widzimy (podczas jazdy na mokrym asfalcie) jak światła naszego i innych wozów odbijają się w nawierzchni jezdni, a spod kół aut tryska mgiełka rozpylonych kropelek wody, rozmywająca nieco widok naszego pojazdu. Nie wspominając o tym, że obserwujemy też skutki kolizji - od rozpadających się w drzazgi tablic reklamowych, stojących na poboczach, po okruszy lakieru strzelających ze zderzających się wozów (czasem któryś dachuje...). Zresztą otarty lakier to pryszcz - mi samemu zdarzyło się wskutek niekontrol-



lowanego poślizgu i walnięcia w bandę skasować sobie lewe tylne światło, spoiler i rozbić tylną szybę... Dodając do tego dopracowane detale torów (wiadomo: 3Dfx robi swoje!), a także dbałość o realizm jazdy (łącznie z buksowaniem kół w piachu, połączonym naturalnie z błyskawicznym wytraceniem

prędkości czy kroplami deszczu, które zmieniają kąt padania w zależności od kierunku naszej jazdy i osiągniętej prędkości), a także 16 komputerowych przeciwników o sporym poziomie inteligencji i możliwości gry w sieci, przez modem itp. uzyskuje się naprawdę zaj*** efekt końcowy. Cza! i dym - tak mogę podsumować swoje pierwsze wrażenia.

A teraz odrobinka gorzkości dla tych, którzy już liczą kasę. Po pierwsze musicie mieć 3Dfx. Po drugie bez P-166+ nie macie nawet po co siadać do komputera. Po trzecie - przy podziale horyzontalnym ekranu samochody (gdy gra się w dwóch naraz) wyglądają wręcz pokręconie. Ale i tak gra jest super! Jednak sami przekonacie się o tym nie wcześniej niż 21.11.1997, gdy gra pojawi się w sprzedaży.

Nazwa Programu: TOCA Touring Car Championship
Producent: Codemasters
tel: +44 1926 817595

Zupełnie Nowe!

* Podobnie jak płyty kompaktowe CD, płyty DVD będą trwałe i tolerancyjne na zabrudzenia, kurz oraz odciski palców.

Czy nowego?

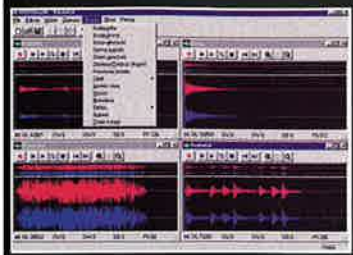
* Płyta DVD będzie mogła zawierać na jednej stronie 4,7 GB lub 8,5 GB.

* Dwustronny DVD mieści 9,4 GB (4,7 na każdej ze stron), dwustronny: 17 GB danych (8,5 GB na każdej stronie).

* Każdy krążek DVD składa się z dwóch elementów o grubości 0,6 mm połączonych razem.

NEW BEAT JUŻ W SPRZEDAŻY

Techland poinformował nas o wprowadzeniu do sprzedaży zlokalizowanej wersji programu New Beat. Dzięki tej aplikacji można tworzyć różne rodzaje muzyki: rock, techno, jazz.



muzyka alternatywna i wiele innych. Program może zainteresować szerokie grono osób gdyż... nie wymaga praktycznie żadnego doświadczenia muzycznego! W pakiecie zawarto setki efektów specjalnych i profesjonalnych próbek muzycznych. Więcej informacji za miesiąc w naszej recenzji.



STAR TREK POWRACA

Pojawiła się w sprzedaży nowa gra Interplaya bazująca na słynnym serialu sci-fi „Star Trek”. Star Trek: Voyager to pięć krążków, dźwięk Dolby Surround i wysokiej klasy grafika. W styczniowym numerze CD-Action obszerna recenzja tej gry.



NINTENDO ZA DARMO

Może niezupełnie, ale cena tej superkonsoli spadła ostatnio do niecałych stu funtów (dokładnie 99,99), co czyni ją najtańszą z obecnie dostępnych. Firma chce sobie w ten sposób zapewnić czołową pozycję na rynku. Następny ruch należy do piastującego to miejsce Sony, bo za Playstation po ostatnich obniżkach nadal trzeba płacić 129 funtów, a od strony sprzętu jest od N64 słabsza, a więc i tańsza w produkcji...



WIRTUALNA ZABAWA

wygraj

wspaniały
**KOMPUTER
MULTIMEDIALNY**

konsole
Sony Playstation,

płyty audio
z muzyką z gier

oraz wiele gier na PC CD



Odpowiedz na pytanie.

**Czy w grze Wipeout
2097 poruszasz się:**

1. ciężarówką na wielkich kołach,
2. międzygwiazdowym statkiem transportowym,
3. futurystycznym pojazdem na poduszce antygrawitacyjnej

ZADZWOŃ I WYGRAJ 0.700 77 064

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3,70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Faceci w czerni

Witaj w klubie, gdzie strojem obowiązkowym jest czarny garnitur, ciemne okulary i elegancki zegarek o charakterystycznym kształcie (naturalnie czarny).

Witaj w klubie, gdzie będziesz nikim przez duże N (a właściwie J, bo tak brzmi Twe nowe imię). Witaj w klubie, o którego istnieniu wie bardzo niewielu (choć wielu ma pewne podejrzenia); pamiętaj że jego mottem jest absolutna **DYSKRECJA**. Witaj w klubie mężczyzn w czerni!

JERZY POPRAWA



Na pewno większość z Was była już w kinie na tym filmie, więc ogólna fabuła gry o tytule *Men in Black: The Game*, nie będzie dla Was zaskoczeniem. Wiadomo o co chodzi. Jako członkowie pewnej tajnej organizacji nadzorujecie obecność kosmitów na Ziemi, dbając zarówno o to, by ludzie nic o nich nie widzieli („to tylko odbłask Wenus w oparach gazu błotnego... proszę tu spojrzeć... CLICK!”), jak i też o to, by nieziemcy przestrzegali wszystkich przepisów, no i nie wykorzystywali swej nieco uprzywilejowanej pozycji i

zaawansowanej technologii celem szkodenia rdzennym mieszkańcom naszego globu (mogłem po prostu napisać „ludziom”, ale placą mi od objętości tekstu. A oczywiste jest, że na pewno znajdzie się paru takich, którzy spróbują



sie nieco „porządzić”. Takim Ufokom należy natychmiast przytrześć rogów, czulków i macek, wykorzystując do tego m.in. 8 typów broni (w tym „hałaśliwego świerszczyka” - kinomani już się uśmiechają...), choć naturalnie ręce i nogi też czasem mogą się do czegoś przydać... Ot choćby do



pościgu, gdy w będącej wstępem do gry misji ścigacie (jeszcze jako prosty i naiwny policjant) pewnego bardzo dziwnego włamywacza... Naturalnie MiB nie ogranicza się do samej warstwy pościgowo-eksterminacyjnej. Na swej drodze napotkacie wiele przeszkód, gdzie największą przysługę odda Wam nie przyszłościowa technologia Obcych, a jak najbardziej ziemskiego pochodzenia wielozadaniowy biologiczny komputer osobisty o autonomicznym zasilaniu, czyli wasz wierny, a często

to około 200 lokacji. A czemu czeka Was taka wędrówka - wybaczenie, ale nie powiem, gdyż psułoby to potem radość gry. No cóż - mnie również obowiązuje **DYSKRECJA**. Choć nie na tyle, bym nie wspomniał, że tła są malowane ręcznie, natomiast postacie wyrenderowano - i to bardzo udatnie, zaś całość prezentuje się co najmniej zachęcająco. Ponieważ na CD w tym numerze jest jej demko, to nie musicie wierzyć mi tylko na słowo - po prostu odpalcie je. Radzę dobrze wsłuchiwać się w wygłaszane

teksty; osoby nieźle władające angielskim będą miały okazję do bonusowych „chachacha”. W momencie, gdy czytacie ten tekst, gra powinna już być w sprzedaży; jej premierę



niedoceniany, mózg. MiB łączy bowiem elementy gry akcji i przygodówki w proporcjach rzędu fifty-fifty i to w bardzo zgrabny sposób.

Gra nie jest jednak dosłownym przełożeniem filmu na CD-ROM. I dobrze, ponieważ inaczej byłoby to po prostu nudne, przynajmniej dla tych, którzy wydali już kasę na bilet. Owszem, spotykamy tu starych znajomych (m.in. agenta K i agentkę L), tudzież parę sytuacji, które się bardzo kojarzą z filmową wersją, ale fabuła MiB jest mocno wzbogacona i zmieniona. Agenci odwiedzą kilkanaście rejonów Ziemi (łącznie z Arktyką i okolicami Ameryki Południowej); w sumie będzie

powiązano bowiem z premierą filmu na kasetach wideo, co miało nastąpić w trzeciej dekadzie listopada. Nie wątpię więc, że już wkrótce na łamach CDA pojawi się recenzja pełnej wersji i wtedy nieco szczegółowiej przyjrzymy się poczynaniom facetów w czarnych garniturach. I nie mam tu na myśli kelnerów czy przedsiębiorców pogrzebowych, a... CLICK!... Zaraz, co ja miałem powiedzieć... I co pan tutaj robi!? Czy ja pana czasem nie znam? A, pan jest naczelnym tego pisma... jakoś wyleciało mi to z głowy... W ogóle czuję się nieco dziwnie... Ty, gdzie kupiłeś takie bajeranckie czarne okulary?!

Nazwa Programu: Men in Black
Producent: Gremlin
tel: +044 1142753423

Gallowie kontra Rzymianie

Asterix & Obelix

„Rok 50 pne: cała Galia podbita jest przez Rzymian.... Cała? Niel Jest taka osada, gdzie nieugięci Gallowie wciąż stawiają opór najeźdźcy”. Powyższy tekst prawie od 40 lat niezmiennie rozpoczyna każdy komiks Uderzo i Gościnnego, o przygodach Asterixa i Obelixa. Francuzi mają „fiotę” na punkcie tej dwójki komiksowych bohaterów. Powstało nawet miasteczko-lunapark będące wierną kopią galijskiej osady łącznie z postaciami znanymi z komiksu, i podobno cieszące się większą popularnością niż EuroDisneyland pod Paryżem.

MAGPIE

Także w Polsce dwójka walecznych Gallów ma swoich wielbicieli wśród młodszego pokolenia oraz miłośników komiksu innego niż amerykański. Mniej więcej od 4 lat pojawiają się u nas regularnie kolejne części przygód Asterixa i Obelixa, dostępne są także kasety video z filmami animowanymi. Rodzime postacie Kajka i Kokosza (pierwotnie byli marynarzami i nazywali się Kajtek i Koko) powstały dzięki zauroczeniu Jana Christy sposobem przedstawiania starożytnej Europy i spróbował zrobić coś podobnego na gruncie słowiańskim, co mu się bardzo dobrze udało. Niedawno powstał kolejny pełnometrażowy film rysunkowy pt. „Asterix i Obelix w Ameryce” (niestety nie był rozpowszechniany w Polsce) będący godną konkurencją dla disneyowskich superprodukcji.

Nic więc dziwnego, że sympatyczni Gallowie zagościli także w świecie gier komputerowych. „Asterix i Obelix” to klasyczna zręcznościówka. Brak w niej nowoczesnych „bajerów” audio-wizualnych (rozdzielczość 320x200, 256

kolorów, standardowe udźwiękowienie) ale za to posiada to „coś”, co pozwala jej stać się ponadczasową, oczywiście w kategorii zręcznościówek (zaprzysiężeni „małoletni”, którzy pomagali mi testować tę gierkę naprawdę z niechęcią odrywali się od ekranu i klawiatury).

Możemy grać w pojedynkę, wybierając postać, którą chcemy kierować (polecam Asterixa) lub zdecydować się na rozgrywkę zespołową. W tym drugim przypadku na ekranie pojawiają się jednocześnie Asterix i Obelix, zaś Gracze muszą się tylko zdecydować, kto będzie kim. Nie istnieje opcja gry w sieci, przez kabel itp. Grafika, mimo że w VGA, prezentuje się dobrze. Wszystkie postacie, tła i kolorystyka przedstawiono w charakterystycznym dla komiksowego pierwowzoru stylu.

Tak więc wraz z Asterixem lub Obelixem wyruszamy na wycieczkę krajoznawczą po Cesarstwie Rzymskim. Każdy etap gry to inny kraj, a co za tym idzie inna sceneria, postacie, które możemy spotkać i oczywiście zadania, które musimy wykonać, by przejść do kolejnego levelu. W sumie w 24 etapach będziemy mogli zakosztować między innymi górskiej wspinaczki, morskiej podróży, odwiedzić słynne banki szwajcarskie, wziąć udział w corrodzie czy Igrzyskach Olimpijskich. Jedyne co pozostaje

Po prawej:
Ciekawe czy Asterix jest pod wpływem magicznego eliksiru? A jeżeli nie to co?



niezmiennie, to zastępy rzymskich legionistów i rzymskich kolaborantów, którzy będą się starali wszelkimi siłami przeszkodzić nam w wędrówce. Nie obyło się także bez pomocniczych gadżetów, takich jak pieniądze, gwiazdki, eliksiry siły czy jedzenie dające nam określone korzyści. I tak np. jeśli zbierzemy wszystkie gwiazdki w danym levelu, to dostaniemy się do bonusowej planszy, którą może być chociażby mecz rugby rozegrany z doborową drużyną rodem z Wlk. Brytanii.



Aha, naszym podstawowym zadaniem jest zdobycie w każdym kraju jakiejś pamiątki, na dowód naszej bytności w danej prowincji Cesarstwa Rzymskiego. Dodatkowym utrudnieniem jest limit czasowy wyznaczony na przejście danej planszy. Jeżeli uda nam się pomyślnie przejść wszystkie 24 levele, to wygramy zakład z samym Juliuszem Cezarem, zdobędziemy jego wieniec laurowy (pomysł pochodzi z tomu o przygodach dwójki Gallów pt. „Wyprowadź Asterixa dookoła Galii”) no i oczywiście weźmiemy udział we wspólniejszym ucztowaniu. Jak więc widać: atrakcji nie brakuje. Polecam tę grę młodszym graczom (nie ma w niej niepotrzebnej przemocy) oraz wszelkim miłośnikom klasycznych zręcznościówek i komiksów z Asterixem i Obelixem.

U dołu po lewej:
Wioska Gallów i główne postacie naszej zabawy.



Play:
• nawiązanie do słynnego komiksu z ładnie udekorowanym charakterystycznym klimatem oryginału
• Gra, w którą może grać każdy, niezależnie od wieku.
Minusy:
• Grafika VGA - lłmm.

Ocena:

6



Wymagania:
486 DX2, 8MB RAM, CDx2,
Dos/Win 95

Producent:
Infogrames

Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321

Internet: <http://www.infogrames.com>

INFO

Stalowe rumaki

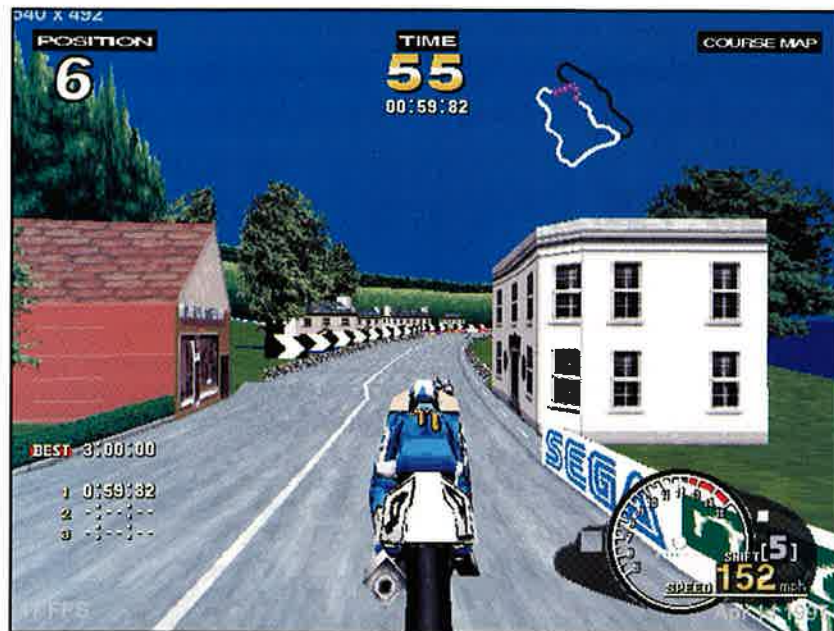
Manx TT SuperBike

Jestem pewien, że każdy mężczyzna; ba, każdy nastolatek, gdy tylko zauważy pod nosem cień pierwszego wąsa, hołubi gdzieś w zakamarkach serca jedno marzenie. Prasnąć wszystko w kąt i wskoczyć w siodło stalowego konia (o mocy z setki koni mechanicznych i silniku, który pojemnością przewyższa niejednego dużego samochód), ścisnąć kolanami opływowy bak, ująć w ręce gumowe uchwyty kierownicy i silnym ruchem pięty zaaplikować maszynie ostrogę - 100 km/h w ciągu pięciu sekund, pozostawiając za sobą smród spalin, śwąd palonej gumy i zdumione spojrzenia przechodniów, ogłuszonych 120-decybelowym rykiem jednośladowego potwora. Ba, sam znam nawet takiego gościa, który od trzech lat niemal wszystkie zarobione pieniądze inwestuje w reanimację niemieckiego Zundappa (bodaj z wczesnych lat 40-tych i odziany w czarną skórę sieje zgrozę na ulicach Wrocławia oraz wzbudza podziw w niewieściach sercach.

UGLY JOE

Tym, którzy nie mają kasy, czarnej skóry i dostępu choćby do polskiego Junaka, pozostają tylko ciężkie westchnienia i marzenia. No chyba, że przypadkiem posiadają komputer i kompakt z grą Manx TT SuperBike (firmy Psygnosis). Ta gra jest ewidentnie konwersją SEGA'owskiej wersji na konsolę, ale i na naszym „pecku” prezentuje się całkiem nieźle, pozwalając przeżyć namiastkę emocji Easy Ridera, przemierzającego na swej błyszczącej Hondzie RVF RC 45 (wolałbym starego Harleja) rozmaite tory wyścigowe.

Po prawej:
Zakręć w lewo, zakręć w prawo. Jeden błąd może zakończyć grę.



Po odpaleniu gry i ustaleniu opcji dotyczących wyglądu grafiki (chmurki na niebie, korekcja perspektywy, „głębokość” grafiki - tzn. im większa tym więcej widzimy na dalszym dystansie i tym wolniej działa gra ;-)) wybieramy sobie jeden z trybów gry. Arcade - czyli totalna zręcznościówka przeciwko 8 komputerowym graczom na jednym z dwóch torów (easy lub hard). PC Mode; tu mamy trzy opcje: practice (wiadomo co), challenge - kolejne wyścigi, gdzie musimy być w czołówce by awansować dalej oraz wygrać finałny wyścig. I w końcu superbike - ten tryb dostępny jest tylko dla ekspertów, którzy zwycięsko przeszli przez sito „challenge”. Tam dopiero zaczynają się schody! Dochodzą nowe maszyny a przeciwnicy są jak żyłety z raketowym dopalaczem.

Ostatnim z trybów gry jest Time Trail - czyli samotna jazda na czas. Sami ustalamy ilość okrążeń (od 3 do nieskończoności) a w ramach uatrakcyjnienia wyścigu możemy włączyć Ghost Ridera, czyli ścigamy się... sami ze sobą. Coollasty pomysł. Kolejnym krokiem jest wybór torów (tu niestety nie jest najlepiej, bo jest ich mało... 4) oraz wybór maszyny. Tu już jest całkiem (nie)śmiesznie, ponieważ dysponujemy... jednym motocyklem Honda, tyle że w różnych kolorach i z odmiennymi numerami startowymi

oraz różniącym się od innych maszyn parametrami (szybkość, przyspieszenie, itp.) Jeśli dobrze policzyłem, to jest w sumie 7 wariantów pojazdu. Dodatkowo możemy ustalić, czy interesuje nas automatyczna skrzynia biegów (dobra dla tych, którzy chcą grać w 100% zręcznościówkę) lub ręczna, z 6 przełoženiami (to już wymaga nieco wprawy i daje namiastkę prawdziwej jazdy). Oczywiście można też grać w sieci, w Internecie, etc.

A potem już tylko ręce na kierownicę (joystick, gamepad, klawiatura) i wio koniku! W wypadku klawiatury sterowanie jest o tyle męczące, że konieczność stałego trzymania palca na klawiszu „gazu” po jakimś czasie doprowadziła mnie do bólu dłoni. No cóż, gra była robiona na konsolę, więc używanie klawiatury jest tu złem koniecznym. Trasy wyścigów są urozmaicone. Różnorakie scenerie, dużo obiektów na poboczu (razem ze stojącymi przy bandach ludźmi; szkoda że nie są animowani, tylko sterczą jak te kolki; zwolenników Carmageddon zmartwie - nie można ich rozjeżdżać), tunele, miasto, wąska serpentyna wśród gór, spore różnice w pionowym ukształtowaniu trasy, kilka rodzajów nawierzchni... Na niektórych odcinkach można po prostu rozkręcić gaz na maksa i grzać do przodu, nie patrząc na nic, ale są i takie, gdzie bardzo liczy się zdolność do płynnego operowania gazem i hamulcem, tudzież szybki





nie udało mi się „zaliczyć głęby”, mimo iż bardzo się starałem ;-), wałęsałem np. czołowo w bandę przy prędkości bliskiej 200 km/h. To miłe, że programiści tak ułatwiają życie graczom - lecz bez przesady! Warto zaś się spieszyć, ponieważ możemy sobie nieco zabonusować, przejeżdżając przez checkpointy w wyznaczonym przez komputer czasie. Poziom trudności gry jest zresztą niespodziewanie wysoki; byle kto nie dojedzie na pierwszym miejscu, przez

refleks gracza, pozwalający mu wyrobić się w serii nieustających szybkich i ostrych wirażów. A nie jest to łatwe, czego dowodem częsty widok tego, czy innego zawodnika, szorującego zadem po betonie, w towarzystwie przewróconej maszyny, tudzież hurgot, jaki wywołuje Twój motocykl w kontakcie z budynkami, czy skałami na poboczu oraz innymi maszynami (taranowanie przeciwnika jest całkiem wskazane). Dziwna sprawa, ale jakoś ani razu

challenge przejdą tylko zawodowcy, a w Superbike to już chyba mogą grać świry z benzyną zamiast krwi. Niezależnie od trybu gry, jazdę możemy obserwować albo oczyma kierowcy, albo też tak, jakbyśmy siedzieli za jego plecami. Nawiasem mówiąc zauważyłem w grze jednego babolka - po przejechaniu mety z pewnym zdziwieniem dostrzegłem, że mój motocykl... zatonął po piasty kół w betonie autostrady. Ale pewnie dlatego, że miałem

Po lewej: Szaleńcza jazda przy szybkości 200 km/h jest niesamowitą fabryką adrenalin.



interesuje realność zachowań motocykla, a chcą sobie tylko pohasać po niezłych wizualnie trasach. Fanatycy PRAWDZIWYCH symulatorów powinni trzymać się od tej gry na rozsądny dystans.

Manx TT Superbike nie zrobił na mnie większego wrażenia. Raz, że nie bardzo spodobała mi muzyka (taka typowo rajdowo-konsolowa - szybka acz niezbyt mocna perkusja, pulsujący bas, melodyjne gitarowe solówki; ładne ale standardowe do bólu, wręcz bezpłciowe). Po drugie zbyt mało tras. Po trzecie - możliwość „wyboru” motocykla (bierz jaki chcesz, pod warunkiem że chcesz Hondę). Efektowna (i owszem) grafika, urozmaicone trasy, wykorzystanie 3Dfx, tryb superbike i ciekawy pomysł z Ghost Riderem (choć nienowoczesny - był choćby w International Sega Rally) to jednak trochę za mało. Gra „się podoba” ale po jakimś (raczej niedługim) czasie zaczyna zwyczajnie nużyć i dłużyć się (o bólu palców nie wspomniawszy). Stąd polecam ją raczej tylko fanom gatunku, dla innych powinien to być taki „relaksator” na ten kwadrans czy dwa w ciągu dnia.

P.s. Jeśli nie jesteś miłośnikiem stalowych rumaków lub jeśli nie masz 3Dfx, od końcowej oceny gry odejmij jeden punkt. Prywatnie uważam, że Psygnosis i SEGA się nie wysiliłi. Amen.

Plusy:

- symulacyjna nieskomplikowana gra
- staranna grafika

Minusy:

- zbyt mały wybór pojazdów i torów
- nadmierne „udrealizowanie” jazdy, mdły dźwięk.

Ocena:

6



Wymagania: Pentium, 16 MB RAM, CDx2, Dos/Win 95 Internet: http://www.sega.com	Producent: Psygnosis/SEGA Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703
--	---

Pamiętnik Charlesa Mansona

Postal

Kiedy wyszedł rano przed swój dom z przyszytym równo trawnikiem, otoczony identycznymi domami i identycznymi trawnikami, poczuł się jakoś inaczej. Być może dlatego, że przed domem stały radiowozy policyjne, być może dlatego, że syreny pojazdów nie dawały skupić myśli. „Nawet nie wypilem porannej kawy, a tu coś takiego? No właśnie, dlaczego nie wypilem? Ach, tak! przecież Mary i dzieci nie żyją” - pomyślał. I przeladował broń. Sięgnął po przygotowany zawczasu koktajl Molotowa i rzucił go od niechcenia w krzyczącego jegomościa z megafonem. Grad kul, który zagrał mu na kamizelce kuloodpornej, odebrał oddech, ale nie życie. Zanim przeskoczył biały płótek, popatrzył jeszcze z przyjemnością, jak palący się ludzie biegają bezmyślnie wkoło...

CZARNY IWAN

Jeżeli komuś zrobiło się niedobrze, gdy grał w Carmaggedon, to na pewno nie byłem to ja. Kiedy ujrzałem demko Postala, wiedziałem, że muszę zagrać w tę grę, gdy jednak dostałem płytkę w swoje łapy i zaszyłem się z nią w domowym zaciszu, rozpoczął się najdłuższy weekend w moim życiu. Czegoś takiego jeszcze nie było. Czysta, bezmyślna przemoc, która nie ma odrobinki uzasadnienia czy motywu. Po prostu chodzisz i zabijasz, komentując udaną egzekucję wypranym z emocji głosem. Grałem w Postala w nocy. Ciemny pokój, cztery głośniki na pół gwizdka i moja spocona osoba wpatrzona w ociekający krwią monitor. Kiedy skończyłem, bardzo długo nie mogłem zasnąć, a gdy Morfeusz wreszcie mnie ogłuszył, udręczonym jękom konających nie było końca, aż do zimnego poranka.

Ta gra jest zabijająca - niemal dosłownie. Z jednej strony chciałoby się pisać peany na cześć doskonałej, ręcznie, malowanej grafiki, świetnych efektów świetlnych, niesamowitej, odjazdowej ścieżki dźwiękowej itd. Z drugiej

Po prawej:
Miejskie WC ukryte w parku,
to dobre miejsce na zasadzkę.



pozostaje taki jakiś niesmak, niemal przerażenie i aż chce się zagadkać jak zgorzkniała babcia na przystanku: „Do czego to panie dochodził”. Niby wszystko jest O.K. - co tam krew i trupy, grunt, że jest dobra zabawa! Tyle tylko, że kolacze mi się po głowie uparta myśl, taka wizja, że za kilka latków domków dla umysłowych będzie znacznie więcej niż domów starców, poprawczaków i przytułków razem wziętych, a psychol z kałaszem wypatrujący ofiar o poranku, będzie oznaką dobrej pogody. To jednak jedynie mała refleksja, odprysk myśli egzystencjalnej, która nasuwa się, gdy już wszystkich zabiłem...

Teraz, kiedy już postraszyłem i uspokoiłem sumienie, możemy w końcu zaczynać. Grę rozpocznijcie najlepiej od ustawienia parametrów dźwiękowych. Lepiej przesunąć o cztery punkty trzy suwaki, które są odpowiedzialne za charczenie, rżenie, stęki, pojękiwania itd. itd. Po prostu ścisście tę całą baterię nieludzkiego wycia, gdy masowa wykończa się cywilów, bo oszalejacie!

Zanim przeniesiemy się do spokojnego miasteczka, gdzie mieszka nasz psychopata, przeczytajcie sobie niewielką notkę „wyrwaną z pamiętnika”. Nie jest to „Plastusiowy Pamiętnik”. Te kilka słów od naszego bohatera nazwałbym raczej „Psychotnikiem”. Po pierwsze

ze względu na treść, po drugie za psychodeliczną oprawę. Drżące, czerwone sopły, jakieś żyły, pseudo-czerepy, smugi flaków i kwaśna muzyčka zapętłona w niemożliwy sposób, to tło dla zwichrowanych tekstów. Bohater martwi się np. że nie ma gdzie kupić orzeszków ziemnych, a właśnie zabił jakieś sto osób przed sklepem.

Gdy już uruchomicie grę, zwróćcie uwagę na menu w dolnej części ekranu. Właściwy dobór broni dostosowany do ilości osobników w grupie, czyli skupieniu masy na powierzchni, jest jedyną umiejętnością, którą należy pościć w perfekcyjny sposób. Jeżeli bowiem zbyt się rozochocicie bardzo efektywnym napalmem czy Spray Cannon (sugestywna nazwa, nieprawdaż?), może się okazać, że w kryzysowej sytuacji, nie starczy Wam tego niezbędnego na zgrupowania policyjne środka. Do dyspozycji mamy dziewięć rodzajów pukawek i trzy rodzaje min (te ostatnie dzielą się ze względu na kończyny, które urywają).

Hasłem gry jest: „No More - Mr. Nice Guy”! Rzeczywiście, facet brnie w zwalach trupów, które za sobą zostawia, a najciekawsze, że ma z tego zdrowy ubaw. Może zacząć się przed jakimś domkiem i poczekać, aż przestraszeni domownicy wybiegną w przerażeniu. Z radością posieje wówczas chmurę pocisków, które poszatkuje rodzinę. Jednak to nie wszystko,



U dołu po lewej:
Ośmiu martwych żołnierzy,
to nie jest satysfakcjonujący
wynik. Atak na bazę
wojskową przyniesie
znacznie więcej trupów i
radość.



Ostrzeżenie

GRA TYLKO I WYŁĄCZNIE DLA OSÓB

DOROSŁYCH. Makabryczna ilość przemocy oraz sadyzm aż kąpiący z każdego ujęcia sprawia, że Carmageddon wydaje się przy niej czymś równie niewinnym jak Tetris przy Quake. Ta gra w niektórych momentach zalatuje już skrajną patologią. I naprawdę nie wiemy, po co i dla kogo tworzone są takie rzeczy. To po prostu obrzydliwe. A co najgorsze - na pewno spotka się z uznaniem wielu graczy. My odradzamy jakiegokolwiek kontakt z tą grą! Szczególnie w przypadku dzieci.

ludzie przecież nie zawsze umierają tak szybko. Dzieci będą więc się jeszcze kilka sekund, błagając o pomoc i obficie krwawiąc z brzucha. Mężczyzna pełźnie, zostawiając za sobą czerwoną kałużę, wyjąc, że dostał w oczy, kobieta upadnie podziurawiona pociskami, dostała drgawek... Scenariuszy zejść śmiertelnych jest po prostu mnóstwo i nieprędko się powtarzają. Przypominam, że mamy jeszcze w arsenale napalm, granaty, wyrzutnie rakiet, benzynowe koktajle... wszystko powoduje, że w tym zwariowanym świecie wciąż słuchać jęki konających, a najczęstszym widoczkiem jest męczarnia jakiegoś jegomościa.

Oczywiście przede wszystkim należy uważać na policję i żołnierzy, którzy próbują powstrzymać wariata, jednak można dość łatwo ich wykończyć, wykorzystując naturalne przeszkody (mur, śmietnik itd.). Specjalnym bonusem są np. manifestacje czy parady, kiedy przez miasteczko maszerują dziesiątki ludzi... Nie muszą chyba wyjaśniać, co się wtedy może zdarzyć. Inna niespodzianka, to np. farma strusi czy TIR, w którym czai się brygada żołnierzy. Na wszystko jest jeden sposób i nasz miły facet z satysfakcją go stosuje. Ba! Cieszy się! Jeżeli kilka osób obejmie płomień, facio z humorem zaśpiewa „Płoń, dziecko! Płoń!”. Takich tekstów ma na kopy, więc często go usłyszyście.

Cala gra, to w sumie 16 układów. Niektóre rozgrywają się w mieście, inne gdzieś na farmie, a nawet w bazie wojskowej lub fabryce. Central Park (nasze: „Park Centralny” brzmiałoby jakoś nie tak) również jest teatrem działań psychopaty. Oprócz lokacji, które obserwujemy w rzucie izometrycznym, umieszczono kilka

Plusy:

- ręcznie rysowane, odjazdowe scenerie
- dobrze zaplanowane lokacje z dużą ilością gotowych do roznieśienia elementów
- ciekawe eksperymenty dźwiękowe
- doskonała broń i niezła grywalność

Minusy:

- mała ilość układów
- zbyt realistyczne sceny dogorywania postrzelonych (niech mnie strzelił grom z jasnego nieba, ale być może to plus gry - naturalnie tylko dla sadystów)

Ocena:

8



układów, na które patrzymy z lotu ptaka. Lokacje, ich wygląd i wystrój to miód dla oczu. Budynki pokryte liszajami starej farby, przybrudzone witryny, ogólny klimacik, który udało uchwycić się kolorową kreską, to mistrzostwo. To coś, co się Wam powinno spodobać. Do większość budynków nie można się dostać, jednak niektóre są otwarte, np. kościół... Kiedy 80 procent sił policyjno-

za słabe określenie. Autorzy ostrzegają, że jest to gra dla osób od 17 wiosen wzwyż, co mnie raczej nie dziwi. Czego możemy spodziewać się jeszcze? Sekcji na żywym ciele? Postal jest taką właśnie sekcją mózgu. Kto ma ochotę, zapraszam... Na własną odpowiedzialność! Mikołajowi jednak stanowczo bym odradzał...



wojskowych zostanie już zniszczonych, możecie zazwyczaj przenieść się do następnej lokacji. Zwróćcie uwagę na perfekcyjne zgranie dźwięków, sampli z miejscem, w którym akurat przebywa nasz bohater. Pod lampą jest to charakterystyczne „syczenie”. W okolicach kościoła słychać bicie dzwonów i echo chóru. Gdzieś w oddali szczerka pies, turkocą koła pociągu, o uszy obija się syrena alarmu samochodowego czy szum sieci trakcyjnej, pod którą właśnie znajduje się bohater. Mimo że raczej nie ma tu regularnej muzyki, ta mnogość klimatów dźwiękowych powoduje, że wcale nam jej nie brakuje. Zresztą, to przede wszystkim uderzenie schizowych rytmów pomiędzy układami ma nas oszłodzić. Nietypowa gra, to dla czegoś takiego jak Postal



	Producent: Take 2 Interactive	
	Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD ROM, WIN 95/NT	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
	Internet: http://www.gopostal.com	
	INFO	



Powietrzna armada

Microsoft Flight Simulator 98

W czerwcowym numerze CDA opisywaliśmy Flight Simulator for Windows 95. Tak się śmiesznie składa, że raptem kilka miesięcy później dostaliśmy Flight Simulator 98, a więc przynajmniej z nazwy produkt całkowicie przyszłościowy (jest to w zasadzie upgrade). Koncern Microsoftu to potężna firma, co oznacza również, że praktycznie wszystko co stworzą, znajdzie nabywcę (każde dzieło jest podparte renomą firmy). Dlaczego jednak Simulator 98? Ano dlatego, że gdy nadejdzie wspomniany roczek, to „stary” wówczas Simulator Microsoftu będzie dalej schodził jak ciepłe bułeczki, mając magiczną ósemkę w nazwie. Nieświadomi niczego klienci będą kupować grę, myśląc, że to coś extra nowego...

INQUISITOR



Co by nie myśleć o takiej strategii, nie da się zaprzeczyć, że obecnie FS 98 znacznie poprawił się w porównaniu do swojego poprzednika. Największy zarzut wobec tego symulatora, który poprzednio wytoczono niby armatę, to słabowita, kulejąca graficzka, która mimo że poprawna, to jednak nijak nie miała się do takiego np. F 22 Lightning czy nowszego i równie perfekcyjnego graficznie iF22. Sytuacja znacznie się polepszyła, a to dzięki temu, że FS 98 wykorzystuje nareszcie niesamowite możliwości, które tkwią w akceleratorze graficznym. Zdaje się, że obecnie nigdzie nie znajdziecie takich wrażeń jak np. lot doskonałym helikopterem (Bell 206B JetRanger III) między wieżowcami Nowego Yorku. Zabawa jest



naprawdę prześwietna, a jeżeli wybieriecie misję nocną, ujrzycie miliony świateł, lunę wielkiego miasta. I robi się wówczas naprawdę klimatycznie.

Niestety, nadal natrafimy na szczyptę niemiłych baboli, od których robi się niedobrze. Kiedy np. moja Cessna utraciła wysokość nad oceanem, to zamiast rozbić się na falach - chwacko wylądowała, kilkakrotnie podskakując na twardym podłożu i wreszcie stanęła na fali, jak na betonowej płycie lotniska. Dla odmiany ciężki i duży Boeing 737-400 przy potwornej prędkości skierowałem dziobem w dół (kilkadziesiąt osób w fotelach, nie wiedziało, że właśnie zostało poświęconych na ołtarzu nauki). Samolot po prostu dotknął ziemi i został tak, stojąc pionowo „na głowie”. Oczywiście nikt o

Po prawej:
Podczas pierwszego lotu możemy skorzystać z pomocy doświadzonego pilota.



zdrowych zmysłach nie nurkuje w oceanie i nie wbiła Boeinga w ziemię, ale nieszczęścia przecież chodzą po ludziach... (tym bardziej po takich, którzy nie mają licencji pilota, a zasiadają za sterami skomplikowanych maszyn).

Mimo wszystko dla zwolenników symulatorów, dzieło Microsoftu będzie wspaniałym prezentem. Przede wszystkim dlatego, że w



kartonowym pudełku nie dostaniemy jednego małego samolocika lecz całą powietrzną armadę! Do pięciu dotychczas dostępnych samolotów, którymi lataliśmy w Flight Sim 95, dodano

Obok:
Możliwe jest dowolne skalowanie kokpitu. Jeżeli jest za duży, zmniejszymy go jak ramkę w Windows.

Plusy:

- duża ilość maszyn • dokładnie odwzorowane kokpity • opcja: kokpity wirtualne • dużo mapek w pudełku • możliwość lądowania w miastach • ładna grafika przy zainstalowanym akceleratorze 3D • edytor układów • dobre odwzorowanie zachowania maszyn i warunków pogodowych

Minusy:

- przeciętne scenariusze • niedopracowane sekwencje katastrof • słabe efekty dźwiękowe

Ocena:

7



obecnie trzy maszyny. Wspomniany helikopter, doskonałą Cessnę Skylane 182S i Learjet 45. Warto podkreślić, że oprócz standardowych kokpitów, mamy również wirtualne. Panele przyrządów zostały opracowane na nowo na





Cokolwiek bym napisał, Microsoftowy Flight Simulator i tak jest najlepiej sprzedawanym na świecie symulatorem lotu (w Anglii króluje nawet na listach przebojów, w najważniejszej kategorii „najlepiej sprzedawana gra”). Czy zasłużenie? Na pewno jest to dobra gra, chociaż zdecydowanie nie „number one”. Duża ilość samolotów przebija jakoś innych produkcji tego typu, tym bardziej, że wytrącono broń z ręki przeciwników, poprawiając wygląd symulatora. Nie mówiąc już o takich drobiazgach, jak szczegółowa książeczka z mapkami - dostajemy grę, która dla zwolenników symulacji będzie wspaniałym prezentem.

	Producent: Microsoft Wymagania: 486 DX166 MHz 8 MB RAM Win 95, Win NT Dystrybutor: Microsoft Polska tel (022) 6288924 Internet: http://www.microsoft.com/poland
---	---



**Mercury
media**

ul. Pasaż Ursynowski 9
02-784 Warszawa
tel. 0-602 614 664
e-mail:mercury7@polbox.com

Oto fragment naszej oferty:

Gry na PC (CD)

3D0 Decathlon	-48	Master of Orion 2	139
688i Hunter Killer	150	MDK (pl)	139
A.D. 2044	122	Monopoly	149
A4 NETWORKS	119	Monster Trucks	145
Ace Ventura - Psi Detektyw	129	Motor Racer	145
Adidas Power Soccer	-	Myth	-
Aftermath - misje do Red Alert	-87	NBA Live 98	-
Albion	39	Need for Speed 2 SE	-
Allen Trilogy	39	Neverhood	199
Alone In The Dark Trilogy	145	NHL '98	149
Animal	-	Nowy Teenant	-
Asterix & Obelix	-89	Olympic Games	99
Award Winners No. 1	145	Olympic Soccer	99
Axelerator	119	Orion Burger	89
Battleground - (różne)	122	Outlaws	189
Battleship	155	Outpost 2: Divided Destiny	-
Beasts & Bumpkin's	145	Over The Reich	119
Big Red Racing	-49	Phantasmagoria 2	87
Blade Runner	-	Picture Perfect Golf	98
Blam! Machinehead	-89	Pinball Illusions	79
Broken Sword 2	-	Pinball World	79
Capitalism Plus	139	Podwójne Kłopoty Buda Tucker'a	99
Carmageddon	165	Polanie CD	89
Cavewars	119	Power F1	145
Chessmaster 5000	139	Price of Loyalty (scen. Heroes 2)	-
City of Lost Children	-	Pro Pinball Timeshock!	135
Civilization I+ Colonization	-78	Realms of the Haunting	99
Clash	-	Return to Kronor: Tear of the Gods	-
Comanche 3.0	139	Risk	149
Conquest Earth	149	Riven	-
Constructor	145	Screamer Rally	-
Creatures	134	Sea Legends	89
Crow: City of Angels	-	Sensible World of Soccer 96/97	145
Dark Colony	139	Settlers II: Veni, Vidi, Vici	138
Darklight Conflict	139	Shadow Warrior	149
Davis Cup Tennis	122	Sid Meier's Gettysburg	-
Destruction Derby 2 - edycja spec.	-99	Speedboat Attack	145
Diablo	155	Speedster	139
Diablo Expansion Pack: Hellfire	-	Spirou	89
Die Hard Trilogy	87	Starcraft	-
Discworld 2	99	Starfighter 3000	139
Disney's Donald in Cold Shadow	-138	Time Warriors	139
Disney's Lion King	119	Tintin in Tibet	89
Disney's Pocahontas	110	TOCA: Touring Car Championship	-
Disney's Timon & Pumbaa	138	Tomb Raider	139
Disney's Winnie the Pooh	110	Tomb Raider 2	-
Dominion	-	Total ANIMALS	-
Dungeon Keeper (pl)	150	(Dogz, Catz, Worms)	149
Ecstasia 2 (pl)	145	Touche (pl)	119
Eradicator	119	U.S. Navy Fighters 97	145
Excalibur	149	UEFA Champions League	149
Extreme Assault	149	UFO 1 + X-COM	78
F-16 Fighting Falcon	149	Virtual Pool	69
F/A-18 Hornet 3.0	149	Virtual Tennis	65
F1 Powerboat	-	Virus	139
Fatal Racing	-49	Warcraft II Deluxe	185
FIFA '98: Road to The World Cup	145	Warlords III	-
Formula 1	199	Waterworld Strategy	149
G-Police	-	WERSAL 1685	145
Grand Prix 2	134	World Rally Fever	89
Great Battles of Alexander	145	Worms 2	-
GT Racing 97	149	Zork Legacy Collection	169
Guns'n'Garters	145		
Heroes of Might & Magic II	145		
High Seas Trader	-73		
Ignition	145	Arka Noego	89
IM1A2 ABRAMS	145	Atlas Polski	139
Infogrames Pack	145	E-Teacher 4.0	89
INSANE Speedway	-69	Encyklopedia Multimedialna PWN	240
International Rally Championship	135	Encyklopedia seksu	96
Investor	-145	Encyklopedia sportu	169
Ishar Trilogy	-89	Encyklopedia Wszczęłwiata DK (pl)	189
Jedi Knights	139	Encyklopedia Zwierząt Szaki	139
Kajko i Kokosz CD	-69	Euro Plus + Business English	215
KKND	87	Euro Plus + Deutsch Level 1	215
KKND Xtreme	-	Euro Plus + Professional Pack	399
Książę i Chłoz	-	Leksykon polskich filmów fabularnych	139
Last Rites	-95	Ojciec Świty	89
Leu Leon	95	Profesor Henry - gramatyka	89
Liga Polska Manager 97 3.5"	-49	Profesor Henry - słownictwo	89
Little Big Adventure 2	145	Przewodnik po Warszawie	75
Lomax	-95	Smak Kuchni Włoskiej	169
Longbow Gold	119	Słownik Collinsa ang/pol pol/ang	189
Longbow 2	-	Słownik Języka Polskiego PWN	140
Lords of the Realm II	139	Słownik medyczny ang/pol pol/ang	135
M.A.X. (Mech. Assault & Exp.)	-155	Wielojęzyczny Słownik	249
Marco Polo	-	Ziemia we Wszczęłwiecie	120
		Zwierzaki - encyklopedia przyrody	79

Oferujemy także szeroki wybór sprzętu i podzespołów:
karty graficzne, muzyczne, monitory, płyty główne,
drukarki, dyski twarde oraz wiele innych...

Prosimy zadzwonić lub napisać do nas,
by otrzymać pełny bezpłatny katalog.
Przyjmujemy zamówienia telefonicznie i listownie.

Przesyłka płatna przy odbiorze plus koszty przesyłki.
Wszystkie ceny z podatkiem VAT.

Dymiące Zwierciadło

Broken Sword 2 - The Smoking Mirror

Zespół Revolution charakteryzuje się tym, że dość rzadko wypuszcza swoje dzieła na rynek; kiedy jednak zdecyduje się to zrobić, zawsze trafia w dziesiątkę. Warto wspomnieć takie tytuły jak *Lure of the Temptress*, *Beneath a Steel Sky* oraz *Broken Sword*. Wszystkie te gry zrobiły swego czasu sporą furorę w światku komputerowym i stały się pozycją obowiązkową dla każdego miłośnika przygodówek. I tak, ponieważ pantha rhei, a niekiedy nawet tempus fugit, panowie z Revolution znów postanowili dać o sobie znać i uraczyli nas kolejną przygodówką, tym razem kontynuacją swojego ostatniego przeboju. Mowa tu o *Broken Sword II: The Smoking Mirror*.

ANAKHA

Kiedy rozstaliśmy się z Georgem Stobbardem w poprzedniej części gry, rysowała się przed nim świetlana przyszłość. Właśnie udało mu się zniweczyć spisek, mający na celu przejęcie przez grupę niegodziwców kontroli nad światem, wysadzić w powietrze całkiem spory zamek, ująć żywym z wyżej wymienionej sytuacji, a także zbliżyć się do uroczej dziennikarki - Nicole (nic bowiem tak nie zbliża, jak wspólnie przeżyta przygoda i demolka). Niestety, jak to bywa w kontynuacjach, bohater nie ma większych nadziei na spokojną emeryturę - tak też jest i w tym przypadku.

Akcja rozpoczyna się w pół roku po zakończeniu pierwszej części. George w tym czasie ze względów rodzinnych przebywał w Ameryce, teraz jednak powrócił do Francji. Razem z Nicole udają się do domu niejakiego profesora Dubiera, aby zasięgnąć jego porady na temat pewnego kamienia, który zdobyła szybka i ostra niczym koniec bata reporterka. Jeżeli ktoś obawia się,

Postacie w Broken Sword II



George Stobbard - główny bohater gry, amerykański turysta, młody, przedsiębiorczy i pomysłowy, po raz wtóry wbrew swej woli zaplątany w misję ratowania świata.



Nicole - przyjaciółka George'a. Francuska dziennikarka, którą los związał z George'em w *Broken Sword I*. Niby nieporadna i bezbronna, taka słodka idiotka, w razie potrzeby potrafi jednak zdobyć się na zdumiewającą pomysłowość.



Profesor Dubier - znawca kultury Majów, przypadkowo, choć nie bez ochoty, zaplątany w całą awanturę. Zbyt późno zrozumiał, że na paktach z diabłem wychodzi się zazwyczaj klepsko.



Nicole zostaje uśpiona i porwana, jakiś osiłek przywiązuje naszego bohatera do krzesła, a w ramach przeprosin zostawia mu pudełko z tarantulą (niestety, prezent jest otwarty), zaś na odchodnym wywołuje mały pożar. Mamy więc efektowne intro i zawiązanie akcji. Odnosnie fabuły - warto jeszcze wspomnieć (oprócz opowiedzenia jej w całości), że mniej więcej od połowy gry będziemy mieli okazję grać na zmianę Georgem i Nicole, co dobrze wpływa na urozmaicenie akcji.

Kontynuacja nie ustępuje graficznie części pierwszej - która, jak wiedzą ci, co grali - była znakomita. Więcej: jest lepsza. Stylowe wnętrza, mroczne zaułki, tropikalna dżungla czy brzeg wyspy gdzieś na Karaibach - wszystko to zostało doskonale wykreowane. Jak przedtem,

że to całe wprowadzenie, to może być spokojny. Zaraz po wejściu do domu profesora George dostaje pałką w ucho,

Po prawej: Janie, Bermudy.





jeszcze realistycznych gier zapachowych). Nie od rzeczy będzie wspomnieć, że gra ma opcję wyświetlania tekstów dialogowych. Niektóre firmy,

mamy do czynienia z mnogością głębi planów - niektóre przedmioty widać dopiero po zmianie miejsca, widoczne zaś na horyzoncie np. góry w ogóle się nie przesuwają. Gracz jest dość często nagradzany zabawnymi animacjami, którymi twórcy kwitują jego pomysłowość. Grafika świetnie oddaje też nastrój scenarii - inaczej przedstawiono londyńskie doki, inaczej wygląda stromy nadmorski klif gdzieś na Karaibach. Niektóre rzeczy wykonane są perfekcyjnie - śmieci pływające w brudnych wodach doków, dogasające ognie w wiosce Indian, no i



oczywiście scena, kiedy helikopter ostrzeliwuje barkę. Małe rzeczy, a cieszą.

Równie starannie przygotowano oprawę muzyczną i dźwiękową. Muzyka towarzyszy graczowi i świetnie podkreśla scenę - wszystkiemu zaś towarzyszą realistyczne dźwięki i odgłosy (w pewnej chwili gracz serdecznie dziękuje losowi za to, że nie wymyśliłono

zapominając jakby o tym, że do komputera zasiadają niekiedy i osobnicy mniej osłuchani z danym językiem (albo i głusi, na przykład), zapominają dodać owe teksty (co sprawia czasami kłopot wyżej wymienionym ludziom) - że nie wspomnę o fakcie, iż sporo graczy dość szybko czyta, a słuchać można jedynie w tempie narzuconym przez lektora. Ciekawe, że autorzy gry posunęli - jak i w pierwszej części - swoją dbałość o realizm do tego stopnia, iż postaci mówią z charakterystycznym dla danej nacji akcentem. Inaczej więc wymawia angielskie słowa Francuzka, Nico, inaczej zaś brzmią one w ustach latynoamerykańskich potomków Pancho Villi.

Jest to kontynuacja części pierwszej - pamiętam, jak się zaśmiewałem, słuchając Szkotów czy Francuzów mówiących do George'a po angielsku.



Po lewej: Skromna wiejska plebania w tropikach.



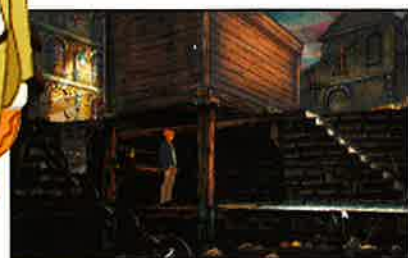
Gra się jakby lepiej, niż w pierwszej części przygód George'a i Nicole. Przede wszystkim twórcy zrezygnowali z niekiedy przydługawych dialogów, jakie nużyły w BS 1. Rozmowy z napotkanymi postaciami są znacznie krótsze i bardziej konkretne, co nie znaczy, że mniej dowcipne. Interfejs użytkownika niczym się prawie nie różni od znanego nam z części pierwszej - ale to pozytywna cecha; lepsze jest wrogiem dobrego i znane są przypadki, kiedy twórcy gier, chcąc coś poprawić, potrafili spartolić graczom sporo przyjemności.

Również nie została zmieniona jedna z najznamienitszych cech poprzedniej części, a mianowicie logika rozwoju akcji. Wiele przygódówek w niektórych momentach sztucznie przeciąga czas grania. A to trafi przedmiot na dwa piksele, a to jakiś moment swą głupotą prześciga kwadratowe kolo lub gracz wpada w pokręcony, jak kieszki krowy tańczącej lambadę, labirynt. W Broken Sword tego nie było. Grało się miło, przyjemnie, a jeżeli długo, to nie z powodu przestojów spowodowanych „zatkaniami”. Twórcy po prostu przygotowali nam wiele zagadek do rozwiązywania. I na szczęście tak samo jest w odsłonie drugiej.

Bohater musi często chwycić się środków dość niegodziwych - wrzucenie psa do rzeki czy poszczucie szerszeniami ekipy filmowej nie należy do działań, które zalecałbym każdemu bez zastrzeżeń. Ale, jak mawiał bał'ko Stalin: „nie czas żałować róż, gdy na złodzieju czapka gora”. Trzeba ratować świat - który to już raz, cher ami, który raz... - i dobry jest każdy sposób, zbliżający nas do celu.

Podsumowując, gra jest świetna. Jeżeli podobało ci się „Shadow of the Templars” - musisz zagrać w „Smoking Mirror”. A jeżeli jeszcze nie próbowałeś szczęścia z przygodówkami, to może to być świetny początek.

U dołu po lewej: Kawa czy herbata?



Plusy:

- dobra grafika • niezły scenariusz i dialogi • brak dłużyzn • polska wersja językowa

Minusy:

- poziom zagadek zbyt niski dla doświadczonych graczy • grę można ukończyć w ciągu kilku dni

Ocena:

8

Producent: Revolution/Virgin Interactive	
Wymagania: 486 DX2/66, 16MB RAM, CDx2, Win 95/NT 4.0	
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Internet: http://www.revolution.co.uk	
INFO	

Pływający arsenał

Man of War

Dziewiętnasty wiek (a ściślej jego początek), o czym wiedzą nie tylko historycy marynistyki, był ostatecznym zmierzchem ery żaglowców. Mimo to jednocześnie były to dni ich największych triumfów. Potężne, trzy lub czteropokładowe liniowce z setkami dział na każdej burcie były gwarantem bezpieczeństwa na morzu w dużo większym stopniu, niż dopiero rosnące w siłę statki parowe, bądź parowo-żaglowe, których silniki były początkowo tak mało wydajne, że zapasy paliwa zajmowały większość ich ładowni, nie pozwalając na obsadzenie dużą załogą, zapasami wody i żywności, a tym samym na dalekie rejsy bojowe. Tymczasem okręty żaglowe osiągnęły szczyt zaawansowania technicznego. Ciężkie i niesterowne galeony wyparte zostały przez smukłe, szybkie, a jednocześnie pojemne fregaty, których burty były już opancerzone blachami stalowymi. Drewniana konstrukcja pozostałych elementów i prawie całkowity brak części mechanicznych, wymagających napraw w doku, powodowały, że statki te mogły być naprawiane przez załogę podczas rejsu, dzięki czemu mogły przebywać na morzu bez zawijania do portu przez kilka miesięcy. Wszystkie te zalety powodowały, że była to idealna broń kolonialnych państw, których posiadłości były oddalone od siebie o setki i tysiące kilometrów, a większość komunikacji odbywała się transportem morskim. Okres ten w historii Europy był tłem rywalizacji między dwoma potęgami kolonialnymi: Anglią i Francją. Hiszpania, która triumfowała na morzu we wcześniejszych wiekach (Wielka Armada, Złota Flota), Portugalia i Holandia dawno już straciły swoje znaczenie, czasem tylko opowiadały się po jednej ze stron głównego konfliktu (ściślej po stronie Francuzów). Ostatnie słowo należało jednak do Anglii. Między 1793 a 1814 rokiem flota angielska przejęła, bądź zatopiła łącznie 1114 wrogich statków, z czego 207 potężnych liniowców (odpowiednik dzisiejszych niszczycieli).

DŹOSEPH

To, co napisałem, to tylko suche fakty. Historia ta była w rzeczywistości bardzo barwna, obfitująca w wielkie triumfy i wielkie przegrane, a także bardzo malownicza. Do tej pory większość ludzi podziwia piękno sylwetki bojowego żaglowca z pełnymi żaglami, a mało kto nazwie pięknym współczesny okręt. Pasja ta owocowała już wieloma dziełami różnych gatunków, od książek i filmów poczynając, na grach komputerowych kończąc. To ostatnie, to właśnie temat, którym zajmuję się niejako zawodowo, więc mimo, iż osobiście wolę książki, z przyjemnością dopadłem grę Man of War. I to z dwóch powodów. Po pierwsze, strategia ta desygnowana jest przez ekipę odpowiedzialną za Steel Panthers (bogowie Mac Abry;-)), a po drugie pozwala właśnie na wcielenie się w dowódcę floty liniowców jednej z dwóch stron opisanego wcześniej konfliktu.

Na początek rys historyczny (pamiętam jeszcze zasady pisania wypracowań z liceum). Czas i miejsce akcji, to przełom XVIII i XIX w. a ściślej lata 1776-1814 oraz trzy teatry działań: amerykańska wojna o niepodległość (w której Francja opowiedziała się po stronie zbuntowanych kolonii), Rewolucja Francuska oraz wojny napoleońskie. Teraz szczegóły: gra oferuje dwanaście scenariuszy z wymienionych okresów: pięć z pierwszego, trzy z drugiego i



cztery z trzeciego oraz jedną kampanię, składającą się z dziesięciu scenariuszy, gdzie dowodzimy flotą brytyjską w walkach o kanał La Manche. Kolejne kampanie, jak obiecuje producent, dostępne będą na stronie WWW autorów, a ich ściągnięcie nie będzie trudne, gdyż misja zajmuje po rozpakowaniu około 32 kb. Każda z bitew oraz wszystkie okresy historyczne, których dotyczą, a także cała epoka walk morskich przełomu wieków, jest precyzyjnie opisana w instrukcji, przy czym autorzy podpierają się zarówno specjalistyczną literaturą, jak i klasykami literatury pięknej, dzięki czemu instrukcję czyta się naprawdę przyjemnie. Do dyspozycji mamy siedem typów statków w różnych konfiguracjach (ograniczają się one do ilości dział i stopnia wyszkolenia załogi). W każdym scenariuszu możemy wcielić się w dowolną ze stron konfliktu, rozegrać bitwę z komputerem lub żywym graczem (uwaga: oprócz modemów, kabelków i innych internetów możemy zagrać również na jednym komputerze), w kampanii natomiast możliwa jest tylko gra Anglikami oraz walka z komputerem.

Przejdźmy do zasad: Man of War to klasyczna strategia z podziałem na tury, przypominająca odrobinę zasadami wydaną w zeszłym roku Admiral: Sea Battles. Oferuje jednak coś, czego do tej pory w grach tego typu nie było: kiedy wydamy komendy wszystkim statkom naszej floty, możemy w czasie rzeczywistym z perspektywy mostka kapitańskiego okrętu flagowego przyglądać się, jak nasza flota reaguje na wydane rozkazy. Praktycznie do niczego się to nie przydaje, gdyż w tym czasie nie mamy żadnego wpływu na to, czy załoga będzie strzelać, atakować, czy robić cokolwiek innego ani też nie możemy wtedy sterować okrętem. Niemniej jednak zawsze przyjemniej jest zobaczyć na własne oczy, jak nasza salwa zatapia wrogi okręt flagowy, który najpierw traci wszystkie maszty, a później przechyla się płonąc, niż zobaczyć po prostu, jak znika z mapy strategicznej ikona, która go symbolizuje.

Cala gra odbywa się jednak na rzeczowej mapie strategicznej. I tutaj mam kilka uwag. Przede wszystkim brakuje mi jakiegokolwiek orientacji w odległościach. Mapa nie ma podziałki, a nawet gdyby miała, to nie ma odpowiadających jej danych o zasięgu dział poszczególnych okrętów. Trochę utrudnia to decyzję, czy ustawić się do wrogości żaglowca burtą, posyłając mu salwę, czy też jeszcze podpłynąć. Kolejny zarzut, to ograniczone możliwości wykonywania zwrotów:



zwykle o 45, a czasem nawet o dziewięćdziesiąt stopni, bez możliwości delikatnego skrętu o kilka stopni. Teraz cechy pozytywne: rozkazy możemy wydawać pojedynczym statkom, eskadrom, oraz całej flocie; zniszczenia podzielone są na uszkodzenia masztów i kadłuba, przy czym uszkodzenia masztów wpływają wyłącznie na mobilność statku, natomiast zniszczenia kadłuba automatycznie zmniejszają ilość dział - a ostatecznie to właśnie one powodują zatonięcie statku. W znacznym stopniu urealnia to warunki bitwy. Kolejną zaletą jest możliwość abordażu, a także zależne od morale załogi i jej wyszkolenia prawdopodobieństwo poddania statku. Od wymienionych wyżej czynników zależy również szybkostrzelność oraz celność jednostek, a także ich zdolności manewrowe. Ogólnie jak na możliwości strategii z podziałem na tury, realizm bitew jest bardzo duży (a przynajmniej o wiele większy, niż w „Admirale”), pomijając nieszczęsne zwroty.

O ile obsługa jest bez zarzutu, a przy tym prosta do opanowania, to trudno powiedzieć to

o poziomie trudności poszczególnych scenariuszy kampanii. W każdym z nich przeciwnik dysponuje przewagą rzędu dziesięciu statków i pięciuset dział, ale to da się jeszcze znieść, gdyż nasze załogi mają wyższe morale, dzięki czemu można wziąć abordażem statki wroga i następnie przejść je we władanie. Gorzej jest z celami kolejnych misji. Polegają one zwykle na zniszczeniu wszystkich statków wroga, a o ile jego przewagę liczebną da się znieść,

o tyle ucieczka choćby jednego statku z pola bitwy powoduje przegraną, a temu już trudniej zaradzić. Szczytem absurdu jest siódma misja, gdzie musimy zniszczyć wszystkie transportowce przeciwnika, zanim dotrą do brzegu. Choćbym stawał na głowie, w żaden sposób nie można ich dogonić, mimo sprzyjającego wiatru i braku jakichkolwiek przeszkód po drodze. O ile jednak kampania zaprojektowana jest bez większego sensu, to pojedyncze misje, zwłaszcza rozgrywane przez dwóch żywych graczy, dają niekłamną satysfakcję. Przy tym, jeśli ktoś zaliczy wszystkie 12, to do dyspozycji ma edytor misji, pozwalający na dowolne zaprojektowanie bitwy.

Reasumując: Man of War to dobry engine dla świetnej strategii, z beznadziejną kampanią, ale doskonałymi scenariuszami, czyli morskimi odpowiednikami Heroes of Might & Magic II, tyle, że bardziej „realistyczny”. I jako taki zasługuje na wysoką notę.

Wymagania: Pentium, 16 MB RAM, CDx2, Dos/Win 95 Internet: http://www.strategyfirst.com	Producent: Strategy First Inc. Dystrybutor: Virgin Interactive tel. (0044) 1713682255
---	---

Po prawej:
Tak wygląda morską zadymą
w wykonaniu kameralnym,
czyli triumf eskadry
admirala Yabola.

U dołu po lewej:
„Crush, kill and destroy”,
czyli wydawanie naszym
okrętem rozkazów
początkowych.



Plusy:

- doskonała zabawa w opcji multiplayer
- realizm strategii
- możliwość gry dwóch osób na jednym komputerze

Minusy:

- nie zaplanowana kampania
- niemożliwość zwrotów o dowolny stopień

Ocena:

8

Kolejny wielki dzień dla miłośników Gwiezdnej Sagi. Ci, którzy czują niedosyt po opuszczeniu kabiny X-Winga lub TIE Fightera, albo znudziło się im opanowywanie tajników Mocy pod patronatem mistrzów Jedi, mają okazję zapoznać się z kultową wśród posiadaczy Nintendo 64 grą Shadows of The Empire.

UGLY JOE

Gdy rozkręcone na pełną moc kolumny (80 watów) ryknęły na całą redakcję rozkosznym i monumentalnym tematem przewodnim z filmu Star Wars, odtwarzanym z CD, w trzy sekundy później wokół mego biurka zgromadziła się niemal cała załoga CDA (za wyjątkiem głuchych i pracujących w słuchawkach). Część kiwała głowami, część cmokała z zachwytem, a Mr Jedi, który do tej pory miał wyłączność na recenzowanie wszelkich gier starwarsopodobnych, szlochał przez łzy „czemu ja nie mam w domu 3Dfx”. Nasze pierwsze wrażenie podsumował celnie (aczkolwiek odkrywczo) bodaj Allor: „no tak, kolejna gra, dla której nie żał kupić akceleratora grafiki”.

Teraz, gdy już Wam narobiłem nieco smaku, skoczmy sobie poprzez czas i nadprzestrzeń, do początku tej historii. Akcja Shadows of the Empire rozgrywa się równolegle z wydarzeniami, które miały miejsce w czasie filmów Imperium Kontratakuje i Powrót Jedi (jest nawet taki moment, w drugiej misji, że dosłownie mijamy się o parę metrów z Hanem, księżniczką i całą resztą towarzystwa - tzn. widzimy jak właśnie odlatują Sokolem z bazy Rebeliantów na Hoth, a my osłaniamy ich odwróci...). Dodaje to grze specyficznego posmaczku; czujemy się niemal tak, jakbyśmy byli aktorami w Gwiezdnej Sadze (choć drugoplanowymi - ale zawsze!). Okazuje się, że w czasie gdy Rebelianci ewakuują się w pośpiechu z Hoth, zawisło nad nimi kolejne niebezpieczeństwo. Księżę Xizor, przywódca przestępczego syndykatu, mając prywatną

Po prawej:
Jeszcze jeden gryzie piach!



urząd do Dartha Vadera (który wyciął bodaj 200.000 jego poddanych), a nie mogąc podjąć z nim bezpośredniej walki, zamierza zamordować... Luke Skywalker. Czemu właśnie Luke'a? No cóż, by uniemożliwić Vaderowi przeciągnięcie Luke'a na ciemną stronę Mocy. Xizor nie wątpi bowiem, że Vader tego dokona i tym samym znacznie zwiększy swą potęgę.

Na szczęście wieści o tym dotarły do uszu Lei. Ta wynajmuje najemnika Dasha Rendara (nazwisko zapewne pochodzi od faktu, że ten osobnik jest niezłe wyrenderowany, che che), który wygląda i zachowuje się mniej więcej jak Han Solo (a nawet porusza się podobnym statkiem - tzn. mocno podrasowaną koreliańską fregatą). Mówiąc krótko: jest to kolejny „dobry

zły człowiek", który dla pieniędzy zrobi wszystko. Dash powinien czuwać nad bezpieczeństwem młodego Jedi (po jakimś czasie dojdzie nawet do spotkania ze Skywalkerem! Inna rzecz, że Luke wygląda tam na hm... nieważne; powiedzmy, że wygląda NIECO dziwnie; w finale pojawi się nawet Leia), a w sprzyjających okolicznościach może też bliżej zająć się Xizorem i resztą ciemnego towarzystwa.

Akcja gry zaczyna się od bitwy na Hoth. Pamiętacie potyczkę na śnieżnych polach, imperialne śniegołazy, próbniki i te dwunogie czołgi z Powrotu Jedi? W kolejnych podmisjach nauczysz się je niszczyć, tak ogniem laserów,



U dołu po lewej:
A tak wygląda statek Dasha R.

Cień imperium

Shadows of the Empire





jak i wystrzelowanymi harpunami (z linką), którymi zręcznie omotujemy nogi metalowych kolosów (a czasem i walimy taranem - banzai!!!). Muszę przyznać, że ten pierwszy etap po prostu mnie zabił. Grafika w grze wygląda praktycznie tak jak sceny walk w Imperium Kontratakuję. Myślicie, że przesadzam? Ci, którzy mogli odpalić sobie zawarte na jednym z naszych CD demo, na pewno przyznają mi rację. Hi-res w 65.000 kolorach robi swoje...

Ale gra nie ogranicza się tylko do latania. W SotE można wyróżnić cztery zasadnicze tryby gry. Pierwszym jest lot myśliwcem. Drugim (dość zbliżonym) jest prowadzenie ognia z wieżyczki artyleryjskiej statku Dasha. Czy uwierzycie, że w jednej misji zniszczyłem ponad 40 TIE-Fightersów i 20 bombowców... Jak to Imperium mogło przetrwać, mając tak fatalnych pilotów!? Trzecim trybem jest klasyczne dla gier FPP chodzenie i grzanie we wszystko, co żyje (a także w to, co nie żyje - np. automatyczne działka), wymodelowane na polygonach. Tu jednak grę wzbogacono o wiele elementów zręcznościowych - jak nie umiecie dobrze skakać



i cierpieć na lęk wysokości, to macie zwyczajnie przechłapanie. Można wtedy używać kilku rodzajów broni, choć najprzydatniejszą jest zwykły laser z nielimitowaną amunicją (ten z kolei szybko się wyczerpuje przy zbyt intensywnym użytkowaniu, więc nie można grać bez przerwy), ponadto zbieramy bonusy (niszcząc skrzynie!). Przyjemnym urozmaicheniem w chodzeniu jest jetpack, szczególnie gdy napotkamy na drodze niejakiego Bobę Fetta. Nie brak też takich atrakcji jak



wędrówka po jadącym pociągu, połączona z kilkoma mniej lub bardziej przymusowymi przesiadkami w biegu. Konduktorzy w nim nie dają się przekonać, że macie bilet miesięczny, stąd trzeba już z daleka okazywać swoją laserową przepustkę. Zwykle na końcu takiego etapu czeka na nas Boss. Szczena mi opadła, gdy w drugiej misji, po pomyślnym wykonaniu zleconego zadania, powróciłem do doku, gdzie miałem statek i natknąłem się tam na... imperialnego AT-ST (czyli tego metalowego dwunoga). Jego rozwalenie kosztowało mnie sporo zdrowia... a to wcale jeszcze nie był koniec moich przygód w tej misji! A dodam tu, że w kontakcie z kolejnym bossem etapowym (robot bojowy IG-88, który był wyraźnie uczulony na Hana Solo i jego kumpli) tamten „szefciu” wydał mi się równie nieszkodliwy jak święty Mikołaj. Ale grafika (choć nadal czadowa) nie jest tam już aż tak nadzwyczajna - ot, taki starwarsowski Doom, lepszy wprawdzie od grafiki w Jedi Knight, lecz nie powalający na kolana. Czwartym trybem gry jest jazda (właściwszym słowem będzie tu: slalom), na czymś w rodzaju znanego z Powrotu Jedi powietrznego skutera plus bliskie kontakty z

Słów kilka Jedlego świrka

No cóż, gdy słyszę temat przewodni z Gwiezdnej Sagi, zaczynam z lekka odrywać się do rzeczywistości i szybować w przeciwnym kierunku (czytaj - w okolice odległej galaktyki). Gra Shadow of the Empire to prawdziwy odlot. Te kilka (kilkanaście) godzin poświęcone na eksterminację imperialnych slugusów, to właśnie to, co tygrysy lubią najbardziej. Jak trafnie zauważył mój redakcyjny kolega (zamrożony w karbonicie - naraził mi się), ta gra to świetna wymówka do sprawienia sobie akceleratora 3D. Jeśli swego czasu zagrywaliście się w Rebel Assault i Dark Forces, bez wahania możecie sięgnąć po SotE, nawet jeśli nie jesteście jeszcze w posiadaniu odpowiedniego sprzętu (głowa do góry - Mikołaj i Gwiazdka już niebawem!). Ten tytuł powinien znaleźć się na półce każdego miłośnika Gwiezdnej Sagi.

Po prawej:
Han, Leia, poczekajcie...
Zapomnieliście o mnie!!!



przeciwnikami. Nawiasem mówiąc, możemy sobie (w każdej misji, niezależnie od trybu) przełączać kamerę na widok FPP - jak w Doomie, TPP (like a Tomb Raider), obserwować akcję pionowo z góry itp. Jest to przydane w etapach „chodzonych”, a bardzo efektowne w misjach lotniczych.

W czasie naszej wędrówki odwiedzimy nieco starych kątów (zlodowaciała Hoth, kosmodrom w Mos Eisley, pole asteroidów) i napotkamy nieco znanych już osobników: od różnych odmian szturmowców, poprzez Wampy (śnieżne potwory, z którymi Luke zawarł bliższą znajomość podczas patrolu), imperialne maszyny bojowe (śniegolazy, myśliwce, droidy) czy choćby wspomnianego już łowcę nagród - Bobę Fetta. Naturalnie nie brakuje nowych lokacji, przeciwników i wyzwań, które zmuszą nas do maksimum wysiłku (szczególnie zaś drugi, końcowy, podetap finałowej misji, wyraźnie nawiązujący do finałowych scen z Powrotu Jedi, tyle że dokładnie cztery razy trudniejszy - kto dotrwa do finału, ten zrozumie czemu).

Leveli jest w sumie 10, z tym że niektóre z nich rozgrywają się w kilku częściach (np. bitwa na Hoth - 4 odrębne misje, czy wędrówka po opuszczonej bazie Rebeliantów - 2 misje). Przejsiecie każdego levelu zajmuje zwykle niewiele czasu (maksimum to jakieś pół godziny, a są takie, które można ukończyć w dosłownie 5 minutek). Naturalnie mówię tu o poziomie trudności „easy”. Jak ktoś pragnie silnych wrażeń, to powinien sobie włączyć „jedi” - zabawa będzie dłuższa (albo raczej krótsza, bo szybko poznamy, jak to jest, gdy przechodzi się do wieczności). W każdym razie zaliczenie czterech pierwszych misji





Po lewej:
Sorry, stary, ale kto
pierwszy ten lepszy.

na najniższym stopniu trudności zajęło mi... coś około godziny! Potem było już nieco gorzej, ale wydaje mi się dla wprawnego gracza ukończenie tej gry to maksymalnie jeden dzień intensywnego grania (powiedzmy jakieś 8-10 godzin zabawy), co jak dla mnie nie jest zaletą. Ilekroć bowiem raz można przechodzić te same misje? Najdalej po dwóch tygodniach gra pewnie się znudzi... Albo i nie. Okazuje się bowiem, że aby ujrzeć, co stało się z naszym bohaterem po finalnej bitwie, należy grać minimum na poziomie medium i zebrać odpowiednią ilość bonusów. A to nie będzie proste, zaś motywację - jak widać - macie.

Pomiędzy etapami odtwarzane są znakomitej jakości renderowane cut-scenki (żadnych żywych aktorów), a od czasu do czasu możemy napawać się charakterystycznym scrollem (na Amidze był nawet taki efekt w demach: „starwars scroll”) - czyli majestatycznie płynącym w przestrzeni tekstem, wprowadzającym nas w założenia kolejnych misji. Aż się ciepło robi na sercu, gdy widzimy ten jakże drogi każdemu fanowi Star Wars widoczek.

Natomiast zgrzytałem wszystkimi moimi czterema zębami, gdy zobaczyłem, że w tej grze nie jest możliwe wykonanie save! Tzn. nie możemy zgrać gry, kiedy chcemy. Ale gdy zdefiniujemy sobie jakąś postać, to komputer zapamiętuje jej dokonania i możliwe jest



wystartowanie gry od misji, do której udało się nam dotrzeć (a także gra w poprzednie etapy). Przy czym jeśli dana misja ma kilka podmisji, to naturalnie startujemy od pierwszej z nich. Nie jest to najszybsze rozwiązanie, szczególnie dla osób, których natura nie obdarowała dobrym refleksem, lecz tak to jest z konsolowymi gierkami...

Sterowanie jest całkiem przyjemne. Wprawdzie, jak każda niemal konsolowa konwersja, SotE sprawia nieco problemów przy obsłudze z klawiatury, lecz nie jest to na tyle dokuczliwa wada, by w jakikolwiek znaczący sposób wpłynąć na radość grania. Posiadanie gamepada lub (najlepiej 4-rozprężonego) joysticka jest tu mile widziane i rozwiązuje nasze problemy.

O grafice (szczególnie w misjach „lotniczych”) można mówić wyłącznie w samych superlatywach. No cóż -

3Dfx jest wielki i tyle! Momentami jej jakość zrywa wręcz skalę z głową, szczególnie w połączeniu ze wspaniałą muzyką, za którą w większości odpowiada John Williams (no bo kto?). Wprawdzie parę tematów wyszło spod innej ręki, ale są one tak „williamsowskie”, że tylko lektura instrukcji pozwoli Wam zidentyfikować, kto jest kompozytorem danego utworu. A o tym, jak znakomity nastrój wytwarza ta muzyka i jak szalenie podnosi temperaturę rozgrywki, nie będę nawet mówił, bo każdy, kto miał ciarki, słysząc muzykę w Star Wars, wie o tym bez mojego gadania. Dużo efektów dźwiękowych prosto „z bardzo odległej galaktyki”, w tle, jest jak deser po pysznym obiedzie - dopełnia ogólnej błogości.

Jak można podsumować SotE? Zwyczajnie - to znakomita gra zręcznościowa, z perfekcyjną oprawą graficzno-muzyczną. Mitośnik symulatorów typu X-Wing wprawdzie nie znajdzie tu wiele dla siebie, ale każdy zwolennik Gwiezdnej Sagi (szczególnie jeśli przy okazji lubi Quake i Tomb Raider) będzie po jej odpaleniu wybił nogami dziury w podłodze. Śmiało mogę powiedzieć: fanatyk Star Wars przy niej umrze, fan będzie miał łzy w oczach, a niech Moc chroni tych, którzy powiedzą, że SotE to nie jest czadowa gierka! A teraz idę docucić Mr Jedi'ego.

U dołu po lewej:
Ten AT-AT to naprawdę
potężne bydlę... Ale już nie
takich uczuliśmy mrozu.

Plusy:

- niezmienna grafika • extra muzyka • urozmaicone misje • dużo klimatu prosto ze Star Wars • wysoka grywalność

Minusy:

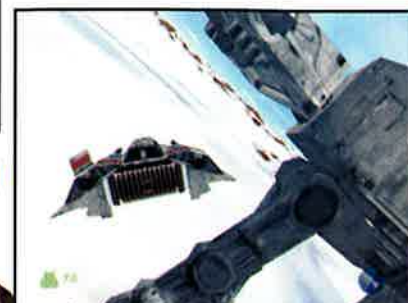
- nie najszybsze rozwiązanie problemu save • szybko można ją ukończyć • niektóre misje są stanowczo zbyt krótkie

Ocena:

8



Wymagania: Pentium, 16MB RAM, CDx4, Win 95, 3Dfx	Producent: LucasArts
	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.lucasarts.com	



LEM Pack



Świąteczny prezent od firmy



Pakiet **8** rewelacyjnych gier

Battlecruiser 3000AD
Rally Championship
Fragile Alegiance
Sandwarriors
ReLoaded
Rayman
A.M.O.K.



1 TYTUŁ NIESPODZIANKA

UWAGA!



PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.

Conan Wyzwoliciel

Chasm - The Rift

Nie jeden już raz uczulaliśmy Was, by zwracać uwagę na to, co dzieje się za naszą wschodnią granicą. Jest tam naprawdę wielu programistów z głową na karku, którzy potrafią wycisnąć z naszych pecetów wszystkie soki. Kolejnym przykładem na słuszność tej tezy jest gra Chasm - The Rift, autorstwa Action Forms LTD. Jest to wielki, soczysty kęs świeżego mięska dla wszystkich maniaków gier FPP. Kęs tak wielki, że nie jeden z Was dostownie się nim zadławi, a oczy wyjdą Wam na wierzch. Sterując gościem imieniem Conan (che che, brzmi znajomo) i przemierzając 4 wykreowane przez programistów światy (każdy składa się z 4 misji), doświadczałem bowiem tego, co znawcy nazywają błogością.

PETER PAN

Gdy tylko uruchomiłem grę, wśród kibiców natychmiast rozgorzał spór - na jakim engine stworzono jest Chasm. Większość optowała za Quake, choć ze dwóch smutasów bąkało coś o Duke Nuke'm. Ale prawda jest taka, że engine Chasm jest oryginalnym dziełem ludzi z Action Forms. I tu należy im się „standing ovation”, ponieważ engine ów w sumie nie ustępuje temu z Quake, a pod niektórymi względami jest lepszy. Mamy więc trójwymiarowe postacie stworzone na polygonach; po trafieniu rozpadają się w znajome z Quake'a bryły mięcha i fontanny z krwi (a główki niektórych wrogów odpadają od kadłubów równie często i ochoczo jak dojrzałe jabłka z silnie potrząsanego drzewa - powiedziałbym nawet, że zbyt często). Tyle tylko, że postacie wykonane dużo lepiej niż w grze z ID - np. spójrzcie na zombie. Engine jest szybki (nie trzeba mieć Pentium, by sobie pograć), a quake'owskiemu ustępuje chyba tylko tym, że możemy unosić i opuszczać głowę w nieco mniejszym zakresie (mniej więcej tak, jak w DN3D). Widać w tej grze ślady po pociskach, które trafią np. w ścianę (a przy okazji widać też, jak unosi się wywołane strzałami ciepłe powietrze, które odrobinę rozmywa perspektywę - cool). Można z widocznym skutkiem grać w najrozmaitsze przedmioty, porozrzucać w lokacjach (a jest ich całkiem sporo), zaś użycie granatnika powoduje potężny odrzut broni. Nie brakło też paru niezłych efektów świetlnych i atmosferycznych, a i inteligencja wroga jest całkiem przyzwoita.

W grze są trzy poziomy trudności i parę przydatnych opcji w menu, jak np. włączenie na stałe przyspieszenia ruchu bohatera (nie trzeba



już rezerwować jednego palucha na stałe wciskanie Shifta). Niestety gra nie wykorzystuje 3Dfx - ale miejmy nadzieję, że już wkrótce pojawi się odpowiedni patch. Mile zaskakuje grafika. Dobrze dobrane oraz zróżnicowane i dopracowane tekstury sprawiają, że pikselozka w trybie 640x480 (maksymalna dostępna rozdzielczość) jest raczej umiarkowana. No chyba, że walniemy bańką w ścianę. Ale wtedy przed naszymi oczyma mają prawo pojawić się nie tylko pikselki. To, że każdy świat ma swój odmienny styl nie jest może czymś nadzwyczajnym. Ale już to, że praktycznie każdy etap w obrębie danego świata dość znacząco różni się od innych - to jest już warte zauważenia. Zaprawdę, powiadam Wam, że równie urozmaiconej graficznie gry FPP nie widziałem już od dawna. Zamki, uliczki średniowiecznych miast, wnętrza piramid, egipskie krajobrazy a'la Poverslave



Po prawej:
Ten gun robi wrażenie!



(pamiętacie ją jeszcze?), futurystyczne wnętrza wojskowych baz...

Kolorystyka utrzymana jest w znanych już Wam (zgadnijcie skąd...) ciemnych

(a czasem jasnych) brązach i zieleniach, woda i lawa również wygląda dziwnie znajomo, a wiszące na ścianach ciała ślą pozdrowienia fanom „gore”; całość jest śliczna i klimatyczna (człowiek nie czuje, jak rymuje). Każdy level jest solidnie rozbudowany, pełen najrozmaitszych zaułków, zakamarków, wnęk, krętych korytarzy, zablokowanych przejść, wajch, wyłączników, przełączników itp.



U dołu po lewej:
Tretnis dostał w ucho!
Albo zderzył się z dźkłem.

Na szczęście jest mapa. Ich penetracja jest skomplikowana, emocjonująca i niebezpieczna - czasem uruchomienie jakiegoś przełącznika powoduje przykre niespodzianki: ze ścian, sufitów, podłogi wylazą kolce (albo wirujące belki z ostrzami), wrogowie wyskakują jak spod ziemi, albo czają się za zamkniętymi drzwiami, czasem też unoszą się w powietrzu.

A jest ich 16 odmian. Skorpiony (baaardzo podobne do larw z Obcego), jakieś zmutowane dziki o wrednym spojrzeniu, wikingowie, upiorni trefnisie, lwigłowi wojownicy, kilka typów Obcych, wspomniane już zombie, ogry, trolle i Bóg wie co jeszcze. Naturalnie rodzaj wroga przypisany jest do danego świata, stąd we wnętrzach egipskich piramid natykamy się na bestie rodem z rozmaitych wierzeń i podań, zaś np. wewnątrz wrogiej bazy „zaobcają” (no bo nie „zaludnią”) różnorakie kosmiczne kreatury. Ale to nie wszystko. Każdy etap, kończący naszą wizytę w danym świecie, ma w swoim czułym władaniu BOSS (zatem jest ich czterech).

Powiedzieć o nich, że są to cholernie odporne i



Plusy:
• dobra krwista strzelanina • bardzo urozmaicona grafika

tak wnętrz, jak i postaci wrogów • kilka ciekawych broni • czadowe deathmatche

Minusy:
• gra nie wnosi nic specjalnie nowego do kanonu gier FPP • trochę przymalawo misji • maksymalna rozdzielczość 640x480, dość standardowa fabuła.

Ocena:

8



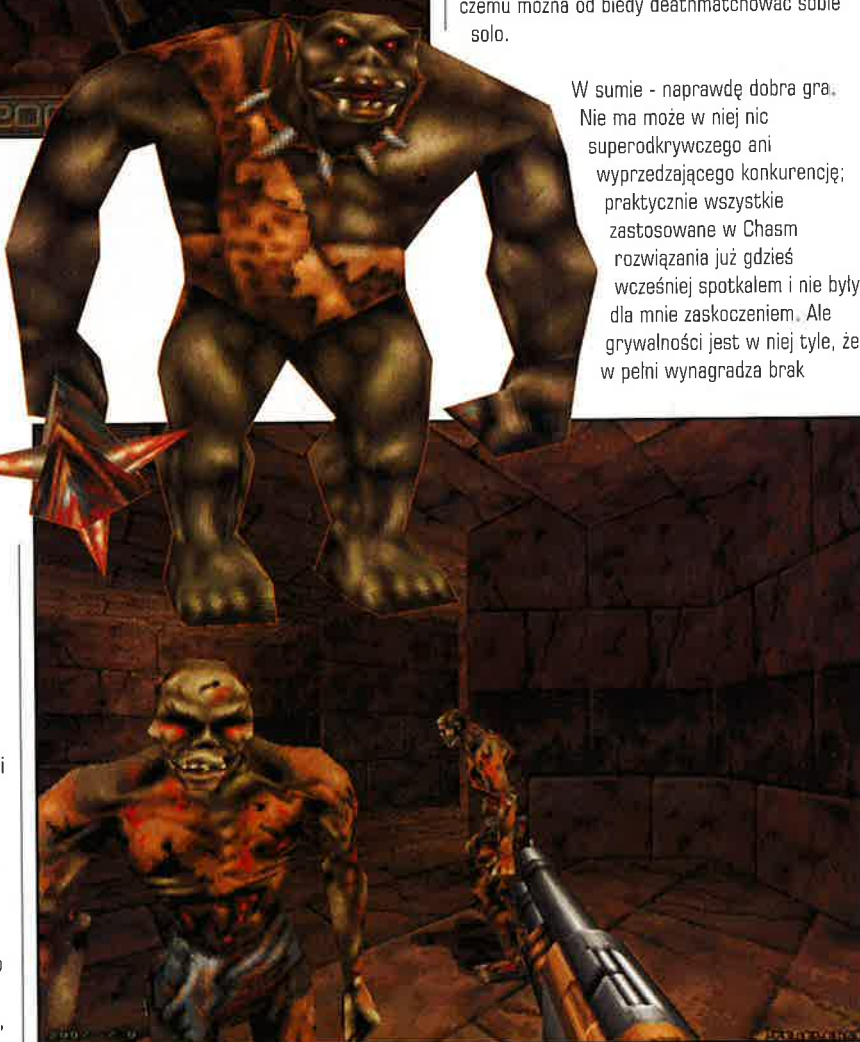


wredne sk...urczybyki, to tak, jakby nazwać Atlantyk sadzawką. Kontakt z nimi będzie naprawdę niemiłym doświadczeniem!

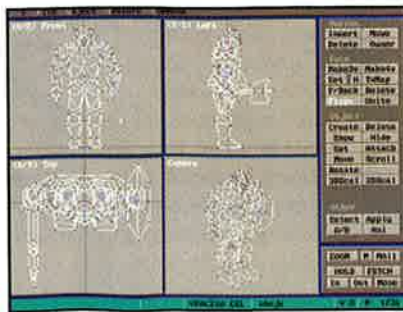
Strzelać można z 8 typów zabawek dla dużych chłopców; ta ósma jest niespodzianką, na którą trzeba się dobrze zasłużyć. Ale i tak mamy dwa shotguny, miotacz syjący ostrzami pily mechanicznej, wielolufowe działo, miny, kuszę walącą podwójnymi eksplodującymi strzałami i ukochany przez określone kręgi „kwaczących” dwiastów miotacz granatów. Oprócz tego można szukać dodatkowych pancerzy, amunicji, apteczek, chwilowej nieśmiertelności i niewidzialności. A po co to wszystko? Ano po to, by oczyścić Ziemię z nieproszonych gości, którzy otwarli teleporty na naszej planecie i rozpełzli się na wszystkie strony. Wytłuc „turystów” i zlikwidować portale - oto zadanie w sam raz dla Conana, który (podobnie jak jego howardowski pierwowzór) do gigantów umysłu się nie zalicza i preferuje raczej siłową metodę rozwiązywania wszelkich problemów.

Było już o tym, co jest dla oczu. A co dla ucha? Obok mnogości efektów (arrgh! lubudu!) jest też sporo dobrej muzyki z CD. Różni się ona nieco od tego, co zwykle słyszymy w grach tego typu, ale jest na poziomie. Trochę techno (w najrozmaitszych odmianach), szczypta powolnej, mrocznej muzyki elektronicznej i mnóstwo klimatów jak z Dead Can Dance. Robi to wrażenie, szczególnie późnym wieczorem.

Klasę gier FPP oceniam ostatnio głównie poprzez grywalność... podczas deathmatchów. Pod tym względem Chasm wcale nie ustępuje



Quake'owi. Rzeźnia jest szybka, ostra i radosna, na 6 różnych planszach, dla max. 8 osób naraz. Na niektórych arenach mądrzy ludzie z Action Forms pomieszczeni... no, nie wiem, czy można to nazwać bootami... ale w każdym razie są tam



sterowani przez komputer przeciwnicy, dzięki czemu można od biedy deathmatchować sobie solo.

W sumie - naprawdę dobra gra. Nie ma może w niej nic superodkrywczego ani wyprzedzającego konkurencję; praktycznie wszystkie zastosowane w Chasm rozwiązania już gdzieś wcześniej spotkałem i nie były dla mnie zaskoczeniem. Ale grywalności jest w niej tyle, że w pełni wynagradza brak

Po lewej w głębi: Mam na ciebie „haka”!

Po lewej: Jestem Hipolit Zombie i chyba Cię nie lubię...

nowatorskich pomysłów. A grywalność to przecież „dusza” gry i gdy jest jej dużo, to wszystko inne nie jest już takie ważne. Póki co, idę dokopać z glana niejakiemu Time Judge (obleśny przyjemniaczek z ostatniego etapu), przed którym stoję aktualnie twarzą w twarz. Czego i Wam życzę... choć właściwie, gdy przypomnę sobie jego wygląd i wredność, może powinienem powiedzieć - czego Wam nie życzę?

	Producent: Megamedia/Digital Integration
	Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390
	Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95
	Internet: http://www.chasmaction.com

Odzyskaj miecz!

Excalibur 2555 AD

Kolejna pesymistyczna wizja przyszłości. W 2555 roku ludzie żyją w podziemnych miastach, gdzie schronili się przed skutkami kosmicznej katastrofy. Przywódca kasty bogaczy w największym z miast, skonstruował wehikuł czasu i przy jego pomocy wykradł legendarny miecz Excalibur. Oczywiście tylko Ty możesz odzyskać miecz i uratować tym samym ludzkość.

MAGPIE

Kiedy tylko zobaczyłam grę „Excalibur 2555. AD” w wersji konsolowej od razu zapragnęłam pograć sobie w nią na własnym Pececie, gdyż skojarzyła mi się z Tomb Raiderem. Zauroczone produkcją Eidos, z niecierpliwością wyczekiwałam części drugiej i przychylnym okiem spoglądałam na każdy tytuł, który w jakiś sposób byłby do niej podobny. Oczywiście wiedziałam, że „Excalibur” to nie TR, ale środowisko 3D i możliwość sterowania postaciami

U dołu po lewej: Zamiast róży pała. To nie gentleman.



z polygonów w zupełności mi wystarczyło. Poza tym wierzyłam, że ta gra zawiera w sobie własne ciekawe pomysły i nie musi we wszystkim naśladować pierwowzoru.

W „Excaliburze” kierujemy poczynaniami Beth, siostrzenicy Merlina. Została ona w czarodziejski sposób wysłana do 2555 roku, by



odzyskać wspomniany już legendarny miecz Excalibur. Każdy level to system pomieszczeń, korytarzy i teleportów wewnątrz podziemnych miast przyszłości. Wędrując przez nie będziemy napotykać na swej drodze licznych wrogów, takich jak monstrualne skorpiony, zombie, szkielety, czy ludzkie kreatury uzbrojone między innymi w młoty, kosy, nowoczesną broń palną itp. Nasza bohaterka ma do obrony sporych rozmiarów miecz, którym potrafi zadawać parę efekownych i śmiertelnych ciosów oraz blokować atak przeciwnika. „Excalibur” oprócz sekwencji zręcznościowych zawiera elementy gry przygodowej. Nie wszystkie napotkane postacie będą usilowały nas zabić, wtedy należy z nimi porozmawiać. Często do ukończenia

W zamian otrzymujemy inną rzecz (np. klucz, apteczkę), która pozwoli nam kontynuować wędrówkę. Wszystkie niesione przez Beth rzeczy umieszczone są w inventory. Można także łączyć ze sobą przedmioty, jak w rasowej przygodówce. Autorzy gry dali nam możliwość posługiwania się czarami. Niestety nie możemy ich używać w walce. Służą one do rozwiązywania zadań np. uwolnienia przynięzionego głazem człowieka. Oczywiście najpierw musimy znaleźć wszystkie składniki niezbędne do rzucenia tego czaru.

W stosunku do pierwowzoru konsolowego wersja pecetowska niewiele się różni. Pierwsze, co się rzuca w oczy, to zmiana wyglądu głównej bohaterki (kolor włosów i ubrania, uczesanie), moim zdaniem niepotrzebna i chyba niezbyt udana. W pięciu levelach, które do tej pory przeszedłam, napotkane postacie, zadania i sposób ich rozwiązywania są identyczne jak w wersji PSX. Gra ujawnia swoje walory graficzne i dźwiękowe dopiero gdy „odpalimy” ją z akceleratorem graficznym - wtedy jasne się staje czemu „Excalibur” ma szansę podbić serca Graczy. Bez „dopalacza” grafika prezentuje się niezbyt ciekawie, szczególnie kolorystycznie, no i oczywiście wysoka rozdzielczość odbija się niekorzystnie na szybkości gry.



danego levelu jest niezbędne wykonanie zadania, które zleci nam rozmówca. Najczęściej jest to znalezienie w systemie pomieszczeń danego przedmiotu i dostarczenie go określonej osobie.





ominąć, nawet jeżeli jest to kilkucentymetrowy pagórek. Często też miałam kłopoty z użyciem jakiegoś przedmiotu np. klucza na drzwiach. Zamiast wykonać oczekiwaną czynność, Beth

przechodziła w tryb walki i dopiero kilkakrotnie wciśnięcie



Spodobał mi się pomysł wprowadzenia elementów przygodowych, używanie broni białej przez bohaterkę i wykorzystanie fabuły rodem z fantasy. Za to gorzej wypadł sposób realizacji tych pomysłów. Po co przeniesiono akcję gry aż do 2555 roku? Czy tylko po to by uzasadnić obecność w grze osobników z giwerami? Beth posługuje się mieczem. Bardzo fajnie. Dlaczego jednak nie może zmieniać w trakcie gry oręża na inne (i nie chodzi mi tu wcale o pistolety!)? Sam miecz prezentuje się karykaturalnie, jak kij do krykieta. Rozumiem, że to pewnie ukłon w stronę Mangi (przeciwko której nic nie mam), ale w takim przypadku cała postać bohaterki powinna być także stworzona w tym stylu. Przydałoby się też „ożywienie” postaci, z którymi rozmawiamy - stoją przeważnie nieruchomo w miejscu i w kółko powtarzają tą samą kwestię. Gracze, którzy zdążyli przyzwyczaić się do rozmachu scenerii TR, tutaj mogą się poczuć rozczarowani. Beth nie potrafi skakać, wspinać się ani pływać. Możemy wybierać tylko pomiędzy dwoma rzutami kamery, brak opcji patrzenia do góry lub na dół. Elementy scenerii nie biorą udziału w akcji, są tylko ozdobnymi bryłami np. nie możemy przejść po wzniesieniu terenu, musimy je

odpowiedniego klawisza funkcyjnego dawało zamierzony efekt. Wynikające z tego opóźnienie często było (w najlepszym przypadku) przyczyną niepotrzebnych strat energii życiowej. Można ostatecznie przymknąć oko na te niedociągnięcia (rekompensuje je grafika i atmosfera) gdyby nie podstawowa, według mnie wada gry. Otóż

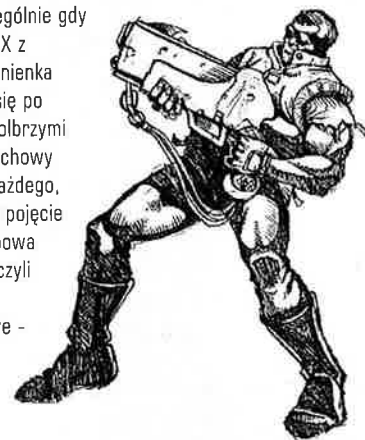
zarówno w wersji konsolowej jak i na PC nie ma możliwości zapisu gry w każdym momencie. Następuje to automatycznie po przejściu całego levelu. Nawet najwspanialsza wizualnie i fabularnie gra może do siebie zniechęcić, kiedy po raz n-ty głupio giniemy tuż przed końcem levelu i musimy go rozpoczynać od nowa. A im dalej tym są one trudniejsze i bardziej rozbudowane. Jeżeli

jednak ktoś lubi takie ryzyko, nie będzie oczekiwał kopii TR lecz zaakceptuje takie, a nie inne realia gry, no i oczywiście posiada „mocny sprzęt” to „Excalibur” może dać mu sporo dobrej zabawy.



Lifter z kontry - sierpowym

Magpie, wytykając całkiem liczne wady gry, uważa mimo wszystko, że jest to rzecz grzechu warta. Ja natomiast uważam, że Excalibur jest mocno przereklamowaną bezbarwną kopią Tomb Raidera, na siłę wzbogaconą o parę elementów z gier adventure. A na dodatek z kiepską grafiką (nawet 3Dfx niewiele tu zmienia) i „porąbanymi” zasadami, która nie ucieszy ani fana gier w stylu TR, ani nie zadowoli miłośnika przygodówek (szczególnie gdy nie mają P166 MMX z akceleratorem). Panienska wygląda i porusza się po prostu kiepsko, jej olbrzymi miecz wzbudzi odruchowy szyderczy rechot każdego, kto ma jakiegokolwiek pojęcie o białej broni, a typowa konsolowa wada - czyli problemy z dokonywaniem save - oraz wspomniane przez Magpie usterki w engine dopełniły czary goryczy. Excalibur mi się po prostu nie podoba i prawdę powiedziawszy uważam, że zasługuje on na nie więcej niż 5/10, a być może nawet na 4/10.



Plusy:

- Wiele klimat fantasy
- skrzyżowanie Tomb Raidera z przygodówką
- stosunkowo niewysokie wymagania sprzętowe.

Minusy:

- Grafika (praktycznie nie widać obecności 3Dfx)
- borki w engine - brak możliwości wykonania save w wybranym momencie

Ocena:

6



Producent:
Telstar

Wymagania:

Pentium 100, 16MB RAM,
CDx2, Dos/Win 95, 3Dfx

Dystrybutor:
Marksoft
tel.(022) 6639390

Internet: <http://www.fishuk.com>

INFO

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu. Jednak wszystko się zmienia...

Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.

I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawilych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun”, „Tango & Cash”, „Gliniarz z Beverly Hills”, „Gliniarz z Beverly Hills 2”. Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown” oraz „Axel F.”.

JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!

39,95



TopWare.

TopWare.

Rok 2140 był przełomowy dla planety ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym

- 50 niesamowitych misji o umiejętnie dobranym stopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy

- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspaniałej animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przebieg budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.

EARTH

2 1 4 0



Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD**, **ALIEN ASSAULT**, **JACK ORLANDO** ...

Firma Top Ware to nie tylko gry ale również rewelacyjne programy użytkowe jak np: program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie WWW.TOPWARE.PL

Wszechobecne zło

Resident Evil

Dawno już nie było w CDA gry utrzymanej w konwencji horroru. A skądinąd wiem, że cieszą się one całkiem sporym powodzeniem wśród naszych czytelników. Dlatego z dużą radością przyjąłem fakt, iż w końcu dotarła do naszej redakcji od dawna wyczekiwana gierka: Resident Evil. Słyszeliśmy, że na konsolach jest to prawdziwy hit, krwisty, trzymający w napięciu, zawierający zaskakujące zwroty akcji i sporo mrocznych klimatów, inspirowany paroma kinowymi (i telewizyjnymi) filmami (co prawda takimi takimi drugoligowymi, ale zawsze). Zapowiadała się więc niezła uczta. Zerknięcie na pudełko, gdzie w widocznym miejscu umieszczono tekst „3D accelerated only” jeszcze bardziej podsycało mój apetyt.

UGLY JOE

Pierwszy zgrzyt nastąpił w momencie instalacji. Czy wiecie, że powinniście przeznaczyć na nią co najmniej 300 Mb na HDD?! Co prawda autorzy dali użytkownikowi możliwość wyboru co ma znaleźć się na HDD (np. muzyka zajmuje 83 Mb, speeche - jakieś 100 Mb itp.), więc z bólem można ograniczyć się do „zaledwie” około 70-120 Mb najniezbędniejszych danych - ale to tylko ersatz. Bo co to za granie w horror, gdy wytworzone napięcie nagle znika, ponieważ trzeba coś znowu „dossać” z twardziela i przez parę sekund nie dzieje się nic? A ilu z Was może nagle znaleźć te 300 Mb wolnego miejsca? (Ja - nie). Ponadto posiadanie tylko (hm) 16 Mb Ram sprawia, że komputer zakłada sobie na naszym dysku „swap file” sięgający momentami do 100 Mb... Arrrgh!!!

Drugą niedogodnością jest system obsługi - przynajmniej dla tych, którzy nie posiadają gamepada lub joysticka. Sterowanie z klawiatury jest niewygodne, np. stale zmuszające do jednoczesnego naciskania dwóch klawiszy naraz (np. by zaatakować), a możliwość redefinicji klawiszy jest niezłą pułapką na naiwnych. Zrobiono to bowiem w taki



sposób, że bardzo łatwo zmienia się obłożenie klawiatury - tyle tylko, że... zwykle nie na takie, jakie chcielibyśmy. Kto nie wierzy - niech spróbuje, ale pamiętajcie: ja ostrzegałem! Kolejnym zaciachem jest konieczność oglądania pierwszej (długawej) sekwencji rozpoczynającej akcję (nie myślę tu o intrze, a o pierwszej scenie gry) - przynajmniej do momentu gdy wykonamy pierwszy save. A z tym nie będzie tak prosto, o nie. Save dokonujemy tylko w wyznaczonych miejscach gry, a i to przy założeniu, że zdobyliśmy wcześniej krążek z taśmą do maszyny do pisania. Co jak co, ale w grze przygodowej (bo do takiej można zaliczyć Resident Evil) jest to po prostu niedopuszczalne brakoróbstwo!



Po lewej:
Mmmm, chyba muszę poprawić makijaż.

Poniżej:
Po kolei, panowie, po kolei!

No tak, ale wy jeszcze nie zaczęliście grać; nawet nie wiecie, „o co biega” w tej grze. W fabułę wprowadza nas naprawdę klimatyczne i takie „paradokulturalne” intro, wyglądające momentami jak co lepsze sceny z Archiwum X (serio, nie zalewam!). Otóż w połowie 1998 roku w okolicach miasta Raccoon (gdzieś w USA) zostaje dokonana seria tajemniczych morderstw. „Coś” atakuje i morduje ludzi z wyjątkowym wręcz okrucieństwem. Oddelegowano tam jednostkę S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Squad) celem wyjaśnienia tej zagadki. Lecz wysłany oddział po prostu przepada bez śladu. W skład następnej ekipy wchodzi bohaterowie naszej gry. I wpadają jak śliwki w kompot. Jak to w horrorach (vide Aliens 2), pierwotny cel akcji: „wyjaśnić zagadkę, zniszczyć zło i uratować dobrych ludzi” szybko zmienia się na „o rany gorzkie, ratuj się, kto może”. Zaatakowani przez tajemnicze i niewidoczne w mrokach nocy monstrum nasi ludzie chronią się w pewnym wielkim domu. Gorzej już trafić nie mogli (ale oni jeszcze o tym nie wiedzą). W tym momencie gracz może

przejąć kontrolę nad dwoma członkami tego oddziału. W zależności od tego, czy wybiorą mężczyznę lub kobietę akcja gry toczyć się będzie dwojako.

Mężczyzna - akcja będzie bardziej zręcznościowa (wiadomo - on najpierw strzela, potem pyta). Wybór kobiety zaowocuje większą ilością elementów przygodówki i nieco mniejszym (co nie znaczy małym) poziomem trudności samej gry.

Przy czym elementy przygodowe są zwykle z gatunku tych, które nie zadowolą prawdziwych fanów gier adventure, wymagających od gry, by zmusiła ich szare komórki do pracy na akord. Zwykle są to nieśmiertelne (i nudne) zagadki typu „na czym użyć ten przedmiot”. A i np. ułożenie zdjęć w albumie w odpowiedniej kolejności (jakiej?... powiem tyle: liczy się wiek postaci) nie będzie chyba dla nikogo nadmiernym wyzwaniem.

Powiedziałbym nawet, że



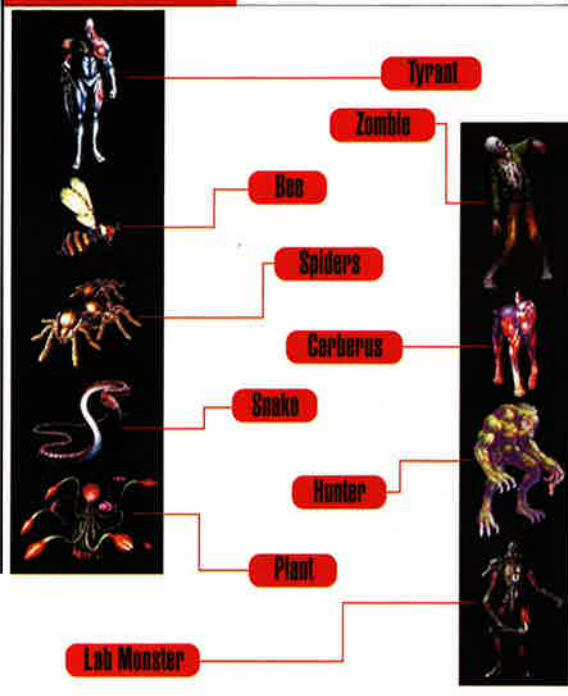


jest to bardziej gra akcji, niż (nawet prosta) przygodówka. A na czym polega ta akcja? Głównie na unicestwianiu kolejnych kreatur: zombie, psów, pajków (wyglądają naprawdę wrednie!), węzów, mutantów i tym podobnego mało inteligentnego (niestety!) tałatajstwa. Robimy to za pomocą dużego noża, beretty, colta pythona, miotacza płomieni (mniem!), bazooki i potężnej wyrzutni rakiet, niemal większej od niosącej ją Jill. Wprawdzie posiadana broń nie zawsze wywiera jakiś skutek na niektórych osobnikach - ale od czego inwencja gracza. Po pierwsze możemy się szybko oddalić. Po drugie ukatrupić wroga innymi sposobami (np. łącząc ze sobą dwa przedmioty, celem uzyskania tzw. Nowej Jakości lub też używając w charakterze Ostatecznego Argumentu czegoś, co raczej na broń nie wygląda).

Akcję obserwujemy z kilku nieruchomych kamer, umieszczonych w najrozmaitszych miejscach w obrębie lokacji. W momencie gdy się poruszamy,

Evilowe monstra

Czyli krótki przewodnik o tym jak rozpoznać swojego wroga w „Resident Evil”.



Na dole po prawej: Przydatny się może owadobójczy.

był się raczej tego nie domyślił, patrząc w ekran. Taka Dark Earth (bez 3Dfx) wygląda naprawdę dużo lepiej - a to daje do myślenia. Już nie wspominając o takich burakach jak np. przejście przez ciało zombie (Jill niczym duch przenika przez jego - za przeproszeniem - członki). Co to niby ma być?!

Tła w Resident Evil są w najlepszym wypadku przeciętne. Jest wprawdzie nieco ładnych efektów (np. odbicia bohaterów w lustrze), ale to stanowczo za mało by mnie zadowolić. Gra napakowana jest sporą ilością cut-scenek o zwykle dobrej jakości, integralnie powiązanych z rozwojem fabuły. Nie brak też rozmaitych „mocnych” scen, w końcu horror to horror - krew sika obfitą fontanną, główka rozlatuje się wskutek kolizji z pociskiem z pistoletu, ptaszki zamieniają twarze w kotlety siekane, sufit w zamkniętym pokoju zaczyna



się opuszczać (tak wynaleźniono konserwy!), zombie posilają się trupami, a przegryzione gardła wydają obrzydliwe rżenia... Sporo się tam tego nasłuchacie; a także ryków, syków, stęków, wrzasków i rozmów (szkoda tylko, że nie ma możliwości włączenia tekstów na ekranie). Muzyka włącza się od czasu do czasu (całkiem, całkiem), efektów zaś czuć się nie będę, bo są dobre. Na plus zaliczam też niezły klimat i niezbyt linearny scenariusz.

Nie są to jedyne dobre rzeczy w tej grze (bo jakoś moja recenzja koncentruje się głównie na wadach), ale tak to jest - narobi sobie człowiek apetytu, nastawi się na Bóg wie co, a gdy to coś okazuje się grą „zaledwie” dobrą (ale nic więcej), to żółć wzbiera... Nie ukrywam, że jestem rozczarowany RE i prawdę powiedziawszy wolałbym (mając wybór) pograć choćby w stareńkie Alone in the Dark, gdzie momentami klimat grozy nie ma sobie równych i bije Resident Evil na głowę. Jak powiedział Hitchcock - by trzymać widza w napięciu, najpierw powinno być wielkie trzęsienie ziemi, a potem napięcie powinno ciągle wzrastać. Tu zaś zaczęło się od lekkiego wstrząsu, a dopiero w samym finale nastąpiło (dosłownie!) wielkie i malownicze BUMMM!



kamery przełączają się automatycznie (nie możemy sami wybrać punktu widzenia) co działa czasem nieco dezorientująco. Wszelkie postacie występujące w grze są w pełni trójwymiarowe i dzięki błogosławionej obecności 3Dfx nie wyglądają kanciasto i poruszają się płynnie - przynajmniej na redakcyjnym P-200. Jednak ci, którzy uruchomią grę na czymś słabszym od P-133 (nie wspominając już o minimalnej konfiguracji zwartej w stopce) mogą już zacząć drzeć na sobie szaty. Muszę też powiedzieć, że gdybym nie wiedział, że gra wymaga 3Dfx, to

Poniżej na lewo: Jak zabić kogoś kto już jest martwy.

Plusy:

- niepraktyczne sterowanie z klawiatury
- proste zagadki
- problemy z save
- kiepskie tła w low-resie
- duża ilość miejsca na HDD

Minusy:

- ładne postacie
- col-scenki

Ocena:

5



Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM, CDx2, Win 95, 3Dfx	Producent: Capcom/Virgin
Internet: http://www.capcom.com	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766



Daytona USA Deluxe

Daytona USA Deluxe

Dawno, dawno temu, mniej więcej w końcu 1998 roku na rynku pojawiła się gra znana wcześniej z Segi, której chyba wszystkie „branżowe” czasopisma wystawiły bardzo pochlebne opinie. Co więcej - powszechnie określano ją wówczas jako najlepszą konwersję z konsoli na PC-ta. Była to Daytona USA - luźne nawiązanie do niezwykle popularnych w Stanach wyścigów pojazdów, które tylko z powodu ogólnego podobieństwa i braku lepszego określenia zwykło nazywać się „samochodami”. Program ten swą świetną oprawą graficzną i dźwiękową, a przede wszystkim niesamowitą grywalnością (ach, ta dynamika), podbił serca wielu miłośników „kartingu”...

GEM.INI



Po lewej:
Krótki bo krótki, ale zawsze lot.

Po prawej:
Na prostej drodze?!



Co więcej - ponoć dopiero po ustaleniu idealnej dla danego toru konfiguracji bolidu, da się na nim bez problemów wygrać. Właśnie - toru... Obecnie gra posiada ich sześć - trzy pierwsze pochodzą ze „zwykłej” Daytony (uległy jednak widocznemu „face liftingowi”), pozostałe trzy są nowe. Wszystkie one wręcz porażają złożonością i szczegółowością. Co tu dużo mówić - podczas pierwszych startów zwracałem większą uwagę na otaczający trasę świat, niż na sposób jazdy (co w zrozumiały sposób odbijało się na wynikach). Ale jak tu się nie gapić, gdy po lewej stronie drogi wystrzeliwują w górę rusztowania kolejki górskiej, po której szynach pędzą jak pocisk czerwone wagoniki, po prawej w tunel „wlatuje” (o tym za chwilę) wspaniały, majestatyczny pociąg, a sprzed maski w poplochu uciekają



mewy... Niby drobiazgi, ale to one właśnie budują klimat całego toru. Nie tylko zresztą w jakości grafiki (dostępnej oczywiście w pełnoekranowym hi-resie) leży klucz do „efektywności” tras. One są po prostu ciekawe, a przy tym (nie wszystkie) zupełnie niestandardowe - wrażenia z wyścigu po dopiero budowanej autostradzie, czy w obrębie pustynnego miasta są niesamowite.

Efekty dźwiękowe również zasługują na uznanie. Wycie „żyłowanych” do maksimum silników, pisk trących przyczepność gum i ogłosy miazdzonej stali są po prostu przekonujące i świetnie pasują do całości. Dodatkowo, od czasu do czasu, poprzez ryk, jaki wydaje pędzący bolid, przebiega się „radiowy” głos pilota, podający istotne informacje. Równie dobrze dopasowana do klimatu gry została muzyka w formacie audio (każdy z torów dysponuje odrębnym „tematem”). Ogólnie w kwestii oprawy audiowizualnej gra należy do ścisłej czołówki swej klasy.

O becnie zaś mamy okazję przekonać się, że japońscy twórcy Daytony nie spoczęli na (w pełni zresztą zasłużonych) laurach. Mając świadomość istnienia sporej grupy wielbicieli swego „dziecka”, postanowili ulepszyć je i wydać na świat raz jeszcze w wersji deluxe. Trzeba jednak od razu przyznać, że nie poszli (jak to się zwykle w takich przypadkach zdarza) na łatwiznę. W porównaniu bowiem do „części pierwszej” nastąpiła pełna transformacja, nie zmieniły się w zasadzie tylko same założenia gry.

Przypomnijmy. Jako kierowca dwuśladowego, nieprzyzwyczajony wręcz szybkiego (o tym później) bolidu bierzemy udział w wyścigach



organizowanych dla podobnych do nas jak dwie krople wody zapaleńców. Całość rozgrywana jest na zróżnicowanych pod względem skomplikowania (i co za tym idzie - trudności) zamkniętych torach. Celem zabawy jest udowodnienie przeciwnikom (i sobie), że jesteśmy najlepszym kierowcą, jakiego kiedykolwiek nosiła Ziemia. Zastrzegam jednak, to wcale nie jest proste...

Przechodząc zaś od ogółu do szczegółu - Daytona oferuje osiem pojazdów. Zróżnicowanie ich możliwości wzbudza podziw. Nie dość, że każdy posiada odrębną charakterystykę składającą się z trzech kryteriów - przyczepności, przyspieszenia i prędkości maksymalnej, to dodatkowo można jeszcze określić typ ogumienia (miękki, twardy), stopień czułości układu kierowniczego oraz wysokość, na jakiej znajdować się ma przód i tył samochodu. Skutki zmian naprawdę dają się odczuć w trakcie jazdy (!) - w ten sposób zlikwidowałem podsterowność „Oriole”.





Jak na sequel pierwszej części Daytona USA Deluxe zawiera zaskakująco wiele rzeczy całkowicie nowych. Oprócz wspomnianej już możliwości skonfigurowania bolidu, dodatkowych torów i ścieżek audio, uwzględniono nowe rodzaje wyścigów. Obecnie gra oferuje kilka opcji walki z „żywym” przeciwnikiem. Zawiera również bardzo nietypową jej formę - pojedynek



„z samym sobą” (a dokładniej - „z własnym cieniem” - dzięki funkcji zapisu naszego toru jazdy, i jego wiernego odtworzenia przy kolejnym starcie; nasz poprzedni przejazd widoczny jest wówczas jako niewyraźny zarys samochodu). Zabawa jest po prostu przednia (poza tym zawsze jesteśmy pewni wygranej - jak nie ja, to... ja). Osobiście dla mnie jednak prawdziwą rewelacją jest dodanie opcji gry we dwie osoby na jednym komputerze - na poziomie podzielonym ekranie. Z autopsji wiem bowiem,



że multiplayer przynosi najwięcej satysfakcji, a nie każdy przecież ma dostęp do sieci. Dwóch graczy może również „połączyć” swe komputery - bądź bezpośrednio, bądź via modem. W przypadku gry we dwóch Daytona oferuje nawet ewentualność wyznaczenia opóźnienia startu



Ja chcę MMXa

Jako ciekawostkę podać można, że Daytona USA Deluxe „obsługuje” procesory klasy MMX (kolejny „znak czasów”?). Dzięki temu można było wielokrotnie liczbę ukazywanych w przeciągu sekundy klatek i zarazem, poprzez zwiększenie liczby wielokątów, „uszczegółowić” tło. Wpłynęło to oczywiście w znaczący sposób na polepszenie jakości grafiki.

mniejszych od naszego - po prostu widać im dachy. Tak na marginesie - są cztery rodzaje ustawienia „kamery” - z tyłu, z tyłu z wysoka, z przedniego zderzaka (obrazowo opisane jako „lykając kurz”) oraz właśnie zza kierownicy.

Można oczywiście uznać za „buraczek” również niemalże absolutną niewrażliwość na zniszczenia (kolizja z innym samochodem nie ma właściwie



Obok:
Profilowany luk - rzecz w Polsce praktycznie nie znana.



jednego pojazdu w stosunku do drugiego. Ostatnią (ale jak mawiają Anglicy - nie najgorszą) możliwością jest opcja gry w sieci, do ośmiu osób równocześnie.

U dołu po lewej:
Słynny split-screen.

Niestety twórcy Daytony nie ustrzegli się kilku „bugów”. O ile jednak pierwszy z nich - „przekłamanie” graficzne nie powodują zgrzytów zębów (choć są niewątpliwie efektowne, np. uroczo „wiszące” w powietrzu łódki czy z gracją „wlatujący” w tunel płaski jak naleśnik pociąg), o tyle następne... Być może się czepiam, ale naprawdę nie rozumiem, w jaki sposób tradycyjny bądź co bądź samochód uzyskać może bez problemu prędkości rzędu 300 kilometrów na godzinę (nawet bolidy Formuły 1 jeżdżą wolniej), a przy 200 wejść w każdy łuk. Co więcej - wyglądając przy tym, jak gdyby nic specjalnego się nie działo. Moim zdaniem owa „śmiesznotka” spowodowana została nadmiernym „wysrubowaniem” skali prędkości. Ja poradziłem sobie w ten sposób, że prędkość podawaną w milach czytałem jak tę samą wielkość w kilometrach (przykładowo - 140 mph to 140 km na godzinę). Kolejną z usterek, jaką pozwolę sobie wymienić, jest dość nieszczęśliwie uchwycona perspektywa z kokpitu - inne pojazdy sprawiają wrażenie dużo

żadnych skutków), ale przypominam, że jakkolwiek Daytona USA Deluxe opcją widoku z kokpitu przypomina symulator, jest tylko (aż?) świetnie zrobioną zręcznościówką. Natomiast błędem, którego nie sposób wybaczyć jest fakt, iż praktycznie nie tracimy na prędkości i przyczepności nawet w sytuacji, gdy nasz pojazd przypomina pogniecioną puszkę po Coli (np. po zaliczeniu dachowania). Swoją drogą ciekawe, gdyż gra zawiera boksy, czyli miejsce, gdzie uszkodzenia są naprawiane. Tyle tylko, że w obliczu powyższej, niesamowitej właściwości bolidu stają się one całkowicie nieprzydatne.

Podsumowując. Mimo wszystko Daytona USA Deluxe to po prostu kawał świetnej roboty programistów. Realistyczny model jazdy (chodzi mi w tym momencie wyłącznie o prowadzenie bolidu - przy odrobinie wprawy można wchodzić w łuki wyłącznie poślizgami), świetna (w pełnym znaczeniu tego słowa) oprawa audio i wideo, a przede wszystkim ogromna dawka dynamiki (i, co za tym idzie, czystej adrenaliny w żylach gracza) sprawia, że jak dotychczas jest to najlepszy (obok S2) program w swej klasie. I choć pojawiło się kilka niedociągnięć, nie mają one jednak (oprócz jednego - kwestii uszkodzeń) decydującego wpływu na przebieg rozgrywki i jako takie nie mogą liczyć się w ogólnym rozrachunku. A zatem - Panowie, grzejcie silniki!

Plusy:

- doskonała, niezwykle szczegółowa grafika
- dynamika (i) rozgrywki
- efektowne tory

Minusy:

- kwestia uszkodzeń

Ocena:

8

		Producent: Sega PC
Wymagania: Pentium, 8 MB RAM, CDx2, SVGA, Win 95		Dystrybutor: Bobmark tel. (022) 380502
Internet: http://www.sega-europe.com		

Skini w ogródku, duch na strychu

Constructor

Jeśli lubisz spokojne i beztrudne życie, tutaj obce ci są brudne zagrywki, nie zbliżaj się do najnowszej produkcji System 3 (kiedyś byli bardzo znani - zrobili na przykład Last Ninja). Wprawdzie założenia na pierwszy rzut oka wydają się podobne do SimCity, tzn. budujemy miasto, jednak dość szybko (co nie znaczy bezboleśnie) można odkryć parę poważnych różnic. Jest to jedna z niewielu ostatnio gier, które są adresowane do starszej młodzieży (18-35) przede wszystkim dzięki swojej złożoności - choć nie ma co ukrywać, że i kilka opcji nie jest wskazanych dla młodszej gawiedzi (jak na przykład nastanie na wraży budowlanców gościa z piłą łańcuchową).

ALLOR

Początek standardowy: „baza”, paru robotników, dwóch majstrów do nadzoru i technicy do napraw. Koniec - w zależności od scenariusza: z milionem funtów na koncie, przemilutką utopią (mieszkańcy miło się do wszystkich uśmiechają i to z własnej nie przymuszonej woli) czy podbitym światem (na prawo dom, na lewo dom, a wszystkie z nich już nasze). Jediną wadą scenariuszy są ograniczenia czasowe - 40 lat to dwa dni grania. Można wprawdzie zagrać bez limitu czasowego, ale wiąże się to z brakiem pozytywnego zakończenia (negatywny koniec jest możliwy zawsze i wszędzie).

Jako że nowo powstała firma powinna się zajmować przede wszystkim wynajmem domów, pierwszym krokiem (poza ewentualnym wykupieniem nowej działki od miasta) jest zabezpieczenie bazy surowcowej. Gdy w tartaku miło rzeźbi piła, nadchodzi pora na wzniesienie pierwszych drewnianych chat. Ich jedyną zaletą jest niska cena i budulec - bo niczym prócz drewna na początku nie dysponujemy. Po wynajęciu domów pierwszym mieszkańcom zaczyna się radosne zbieranie szmalu na następne domy, by zbieranie było jeszcze radośniejsze.



Z tym radosnym zbieraniem szmalu nie jest, niestety, tak łatwo i radośnie. Bo gdy już się uda wypracować sensowny kompromis pomiędzy pracującym tartakiem a jego najbliższym sąsiedztwem (dobra, ulepszymy wam ten cholerny living room bez podnoszenia czynszu), trzeba część mieszkańców oderwać od pracy na rzecz Firmy (poza czynszem płaconym przez wszystkich raz na miesiąc ma się wtedy zapewniony stały dochód) i zachęcić do częstszego przebywania w sypialni. Jest to jedyny sposób na pozyskanie zarówno nowych robotników, jak i przyszłych najemców. A bez nich świeżo

wybudowane kwatery będą, nie licząc szerzącego się w nich nagminnie zmutowanego robactwa czy anarchistów nastanych przez konkurencję, świeciły pustkami. Żeby było jeszcze ciekawiej już zasiedlone kwatery po pewnym czasie też się wyludnią - uwzględniona została śmierć ze starości, z tym, że większość mieszkańców nie dożywa 10 lat. Potencjalnych najemców można też przekształcić (ze stratą) w pełnoprawnych członków nowych brygad budowlanych czy w techników, bez których domy po pewnym czasie ulegają (samo)destrukcji.

Gdy zadowolona z dotychczasowych postępów (postawiony przynajmniej jeden dom każdego typu) rada miejska pozwoli na wybudowanie cementowni, należy zachęcić mieszkańców



U góry:
Nowoczesny poborca
podatkowy...

(przez kupienie komputera) do wychowywania lepiej wykształconych najemców. „Rozwydrzona” młodzież będzie chciała mieszkać w czymś bardziej wyrafinowanym niż drewniana chatka, dzięki czemu nowo powstałe murowane domki zostaną zaludnione. Czynsz za nie jest oczywiście wyższy, mieszkańcy więcej zarabiają i co najważniejsze - mogą płacić podatki na policję. A dobrze opłacane patrole pozwolą na powstrzymanie fali złodziei nasłanych przez konkurentów tutaj pikietyjących nieszczęsnym tartak. I o ile w tym drugim wypadku produkcja zostaje tylko chwilowo wstrzymana (można przeboleć, a potem nasłać na hippisa robotników), to złodziej może wyczyścić główny sejf z nadmiaru gotówki (a i ciężko go później dogonić).

U dołu lewej:
oraz brygadziśta przy pracy.

Przy dobrych układach z miastem i postawieniu cegielni można zostać szczęśliwym właścicielem starego domu z duchami, bloku ze skinami czy pizzerii „U mamy” z mafiozami. Duchy z radością zamieszkać pod jednym dachem razem z jakąś





przedwcześnie posiwała rodziną czy też zaludni (a właściwie za-zombieją) dowolny budynek mieszkańców pozbawiony. Skini najbardziej na świecie lubią głośne party z piwem na zielonej trawce czyjś ogródka, a mafiozi za odpowiednią opłatą usuną kogo trzeba i skąd trzeba. Jak to wpływa na morale



najemców, nie trzeba chyba tłumaczyć. Jedyń wadą takich „uszcześliwaczy ludu” jest fakt, że komputer także z nich korzysta.

Jak wspominałem na wstępie, gra nie jest prosta. Po części jest to wada, za którą winien jest bardzo precyzyjny system raportowania zachodzących zmian. Brak na przykład powiadomienia o śmierci najemcy - konieczne staje się okresowe korzystanie z rejestru wszystkich domów. Fakt, że właściwie do tego powinien on służyć, ale bardzo często nie ma na to po prostu czasu. Ilość spraw, których trzeba doglądać, jest z początku po prostu przytłaczająca. Później można się już do tego w pewnym stopniu przyzwyczaić, ale i tak czasami przydałoby się zwolnić tempo, by to wszystko ogarnąć. Zwłaszcza, że np. złodzieja widać tylko na głównym ekranie gry i przy braku policji jego



złapanie (przez ręcznie sterowanych robotników) graniczy z cudem. A trzeba jeszcze przegonić przywłaszczającego sobie naszą posiadłość majstra wrogów czy pozbyć się pikiety. Nie mówiąc o wymaganiach najemców - „chcę żywoplot, by mogły w nim mieszkać zwierzątka”, „chcę mieć pod domem stację metra”, „sąsiad ma drzewa w ogrodzie, chcę takie same u siebie” itp., itd. Dostaje się niezły wycisk, gdy kilka takich wydarzeń zwali się na głowę w tym samym czasie. Przy lepszym rozwiązaniu więcej czasu spędzałoby się na rozwiązywaniu problemów, a nie ich wyszukiwaniu. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze wymagania rady - jeśli ją zawiedziesz, przyjdą do biura z „przyjacielską” wizytą mili panowie z trumną i kogoś wyniosą... Malutkie przegięcie, znacznie lepszym pomysłem (nie dołującym tak bardzo gracza) byłyby, jak to ma miejsce przy żądaniach mieszkańców, punkty karne. A tak- trzeba często save'ować grę.

Jednak dzięki dużym wymaganiom stawianych graczowi (poza oczywiście drobnymi wadami interfejsu) Constructor potrafi wciągnąć starszą wiekiem „młodzież”. Trzeba tylko poświęcić trochę czasu na jej opanowanie. Potem rozgrywka przynosi naprawdę wiele satysfakcji, tym bardziej, że wykonanie jest niczego sobie.

Grafika jest wystarczająco szczegółowa, by zobaczyć kiedy brygada budowlana robi sobie przerwę na kawę czy policjant przeladowuje swojego shotguna. Szkoda tylko, że nie ma podziału na dzień i noc z oświetleniem ulicznym, gasnącymi światłami w oknach itp., ale przy tej

Po prawej:
Nie ma to jak widok na cmentarz...



szybkości rozgrywki zmiany zachodziłyby raczej zbyt często. Sam układ ekranu przywodzi na myśl zwykły wojskowy RTS, z dużym oknem akcji i paskiem narzędzi z mapą terenu - brakuje tylko odgłosów morderczej walki ;-)

(ale tylko odgłosów i krwi, bo walka jest na śmierć i życie, tyle że nie przy pomocy czołgów).

Jedyne, czego w sprawie gry może brakować, to muzyka - podczas

rozgrywki z głośników wydobywają się tylko odgłosy towarzyszące pracy. Zamiast niej umieszczono jednak bardzo wiele króciutkich animacji pokazujących każdy budynek i jego mieszkańców „od środka”. Wprowadza to bardzo specyficzny klimat - wystarczy „zejrzeć” do mieszkania, by ujrzeć np. skiców „odbierających”

telefon głanami czy staruszków podglądających sąsiadów przez lornetkę.

U dołu:
...tylko kto w takim domu zamieszka?

Gra powinna być dużą gratką dla lubiących mieć wszystko pod kontrolą, dla których liczą się prawdziwe wyzwania. Można jedynie troszeczkę pomarudzić nad bardzo niewielką pomocą udzielaną przez komputer, całkowitym brakiem budynków użyteczności publicznej (sklepy, biura, usługi) czy normalnej komunikacji miejskiej (choćby samochodów), ale w zamian wprowadzono bardzo pokąźną liczbę możliwości prowadzenia nie całkiem uczciwej walki. I ten powiew nowości warto zobaczyć, nawet jeśli sama rozgrywka będzie z początku przytłaczająca.

Plusy:
• złożoność rozgrywki
• klimat • wykonanie

Minusy:
• zadania od szefa.

Ocena:

7

Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Producent: System 3/Acclaim
Internet: http://www.acclaimnation.com	Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703

Lata dwudzieste, lata trzydzieste...

Jack Orlando

Tak stary, kiedyś wszystko było inaczej. Traktowali cię z szacunkiem, zapraszali na przyjęcia, poklepywali po plecach... Dziewczyny uśmiechały się do Ciebie, facisi patrzyli z podziwem na Twoje zdjęcia w gazetach i gdy przechodziłeś obok nich na ulicy, szeptali: to on, Orlando..., TEN Orlando! Byłeś kimś... dopóki cię potrzebowali, wtedy naprawdę byłeś kimś! A teraz... - szkoda gadać, byle menda może napluć Ci na buty a ci, których dawniej zamykałeś w kiciu, jeżdżą najlepszymi samochodami, jeżdżą w najdroższych restauracjach i nazywają się teraz uciechowymi bussinesmanami. Tylko whisky się nie zmieniła, chociaż już jest legalna. Barman, jeszcze jedna kolejka!

CHUFU

O „rlando! Orlando, nie śpij! Zabieraj się stąd, już zamykamy! No już, bo Freddie ci pomoże! Podnieś kapelusz i sploty!” Jack zsunął się z barowego stołka i ruszył w stronę wyjścia. Na ulicy odwrócił się i jeszcze raz spojrzął na niedbale umocowany nad drzwiami spelunki sztyld zapraszający stałych bywalców do wizyty pod „Zdechłym koczkiem”. Spłunął z odrazą i westchnąwszy powłócił się w stronę domu. Głowa ciążyła mu, jakby była w szóstym miesiącu, w ustach czuł smak palonej gumy, nogi chciały dobrze, ale ziemia odmawiała z nimi współpracy. Huśt, huśt... - Jack zatoczył się i musiał szukać pomocy u pilnującej rogu latarni, która sama z ledwością oświeślała wlot uliczki prowadzącej w głąb jakiegoś podejrzanego zaułku. W półmroku rysowały się niewyraźnie



sylwetki dwóch rozmawiających ze sobą mężczyzn. Uszu byłego detektywa dobiegły strzępki rozmowy przerywane gwałtownie hukami wystrzału. Jeden z mężczyzn upadł, drugi zniknął pośpiesznie w mrocznej czeluści zaułku. W jednej chwili w cieple sfrustrowanego alkoholika obudził się instynkt nieugiętego tropiciela zbrodni. Zapominając o opadającej głowie i bezwładnych nogach, Jack podążył w

ślad za oddalającym się cieniem mordercy. Zdążył zrobić zaledwie kilka kroków, gdy nagłe jego umysł przeszyła błyskawica, po czym ciemność zamknęła się nad nim, wypełniając każdy zakamarek świadomości idealną pustką. Stracił przytomność.

...Policja! Wezwijcie policję! To były pierwsze słowa, które usłyszał Orlando, powracając ze świata umarłych do darmowego legowiska z płyt chodnikowych. Z kolei pierwszym obrazem, jaki ujrzał, był idealnie wyglancowany but znajdujący się w odległości kilkunastu centymetrów od jego twarzy. Nosek buta poruszał się miarowo, co rozśmieszyło Jacka, jednak wesołość szybko stopniała pod wpływem paraliżującego bólu głowy. „No kolego, w mamrze nie będzie ci do śmiechu” - usłyszał głos wydobywający się z ust pedantycznego właściciela błyszczącej pary butów. „Wstawaj powoli... dobrze a teraz rozstaw szeroko nogi i oprzyj ręce o ścianę. Frank odczytaj mu jego prawa”. Znana na pamięć formułka tym razem zabrzmiała inaczej niż zwykle. „O! jest pan inspektor. Mamy tu niezły pasztet panie inspektorze”. Wzrok Jacka



spotkał się z przenikliwym spojrzeniem ukrytych za szklami okularów oczu. To był Tom Rogers, przyjaciel z dawnych lat. „Cześć Tom, jak leci?” - zagadnął wesoło Orlando. „U mnie w porządku” - odparł inspektor, „ale ty jak zwykle szukasz kłopotów Jack, znajdujemy cię na miejscu zbrodni z nabitym pistoletem w kieszeni i jak znam życie, nie masz nikogo, kto mógłby potwierdzić twoją wersję wydarzeń?” Z ust

detektywa zniknął uśmiech - „Tom, znasz mnie od lat i chyba nie wierzysz, że mógłbym kogoś zabić?” „Sam już nie wiem, w co mam wierzyć, Jack. Ten martwy facet to Pete Reynolds - gruba ryba, jak prasa narobi kolo tego hałas, to komisarz dobierze mi się do nerek”. „Daj mi czterdzieści osiem



U dołu:
Jack nie miał szczęścia do płeknych kobiet. Może wreszcie los się odmieni?

godzin, a znaję tego drania, to była robota zawodowca!”. „W porządku Jack - masz dwie doby i ani godziny dłużej, później przyprowadzisz mi zabójcę albo sam powędrujesz za kratki”. Inspektor Rogers oddalił się w stronę swego samochodu, pozostawiając Jacka samego u progu najbardziej osobistej sprawy w jego dotychczasowej karierze.



W tym miejscu trąba powietrzna wrywa Cię gracz z fotela i przenosi w lata trzydzieste, do jednego z amerykańskich miast, w którym prywatny detektyw Jack Orlando wpakował się w niezłą kabałę. Co gorsze, okazuje się, że to Ty jesteś Orlandem i będziesz musiał samodzielnie wydobyć się z opresji. Na wstępie wypada mi Cię ostrzec, że zadanie nie jest proste i na każdym kroku będziesz narażony na niebezpieczeństwo przedwczesnego zgonu, Jack Orlando jest bowiem jedną z nielicznych gier





przygodowych, w których bohater może stracić życie w wyniku błędnie podjętej decyzji. Na szczęście istnieje opcja Save Game, z której należy

utrudnić graczom życie i umieścili w świecie Jacka obok przedmiotów istotnych dla przebiegu przygody także bezużyteczne gadżety, co niejednokrotnie dezorientuje i moim zdaniem nie służy podniesieniu wskaźnika „grywalności”. Klikając prawym przyciskiem myszy, wywołujemy panel wyboru czynności (notabene znajdujący się na... naboju

rewolwerowym). Standardowo



jak najczęściej korzystać. Obszar rozgrywki składa się z czterech stref położonych w różnych częściach miasta, podzielonych z kolei na dziesiątki pojedynczych lokacji. Dopóki nie zdobędziesz kluczyków do samochodu, nie będziesz jednak mógł opuścić bezpośredniego otoczenia własnego mieszkania.

Jak to zwykle bywa w przygodówkach, Twoja rola polega na umiejętnym penetrowaniu terenu gry, odnajdywaniu przedmiotów i wykorzystywaniu ich zgodnie z intencjami autorów scenariusza. Ci ostatni postanowili

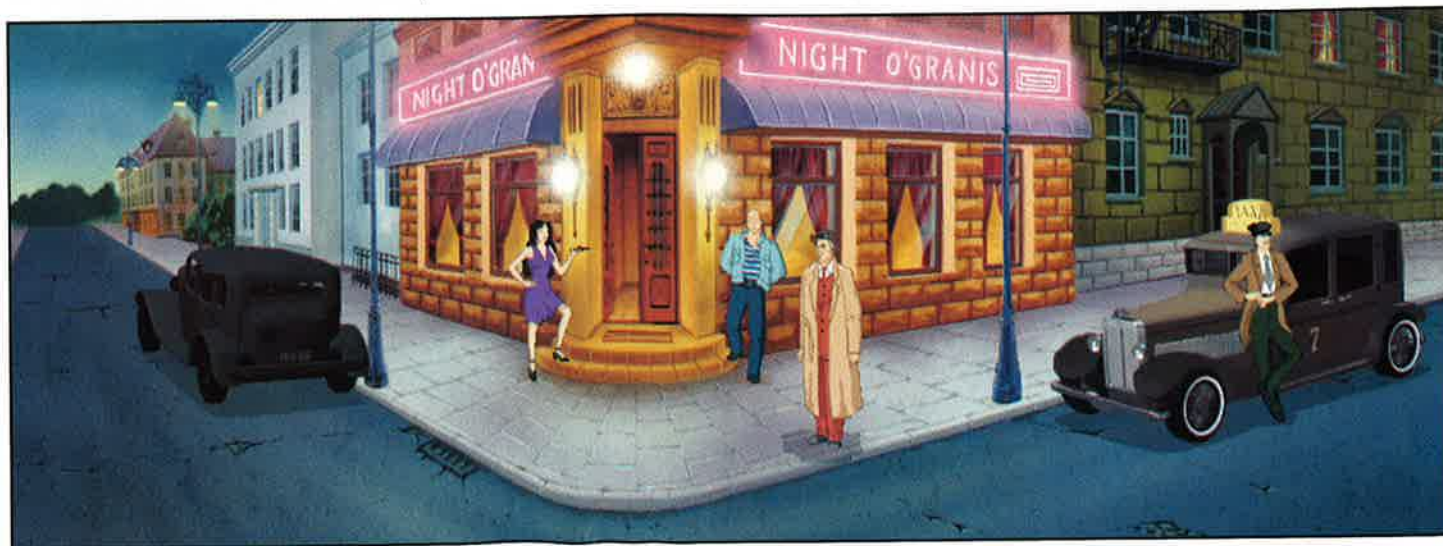
mamy do dyspozycji takie działania, jak: przemieszczanie się, konwersację, podnoszenie i używanie przedmiotów, uderzenie pięścią, obserwację. W grze zastosowano tak zwaną technikę „żywego” kursora, który zmienia się w zależności od rodzaju wybranej czynności i możliwości jej wykonania (na przykład, gdy wybierzemy rękę oznaczającą możliwość podnoszenia przedmiotów i umieścimy kursor nad jednym z gadżetów, które możemy znaleźć i zabrać, dłoń



Po prawej: Pokój hotelowy, krok na schodach, szcęk klucza w zamku... czy to okno się otwiera?

zacznie poruszać się sugestywnie, informując nas, że możemy ją właśnie wykorzystać). Podobnie dzieje się w przypadku pozostałych czynności symbolizowanych przez strzałkę (ruch i konwersacja), zaciśniętą pięść (uderzenie) i lupę (tak zwany rzut okiem). Chyba nie zepsuję Wam zbytnio zabawy, zdradzając, że na początku gry możecie zyskać jeszcze jedną możliwość działania polegającą na straszeniu napotkanych delikwentów wymierzonym w nich rewolwerem? Oczywiście najpierw trzeba znaleźć ową broń, co jest jedną z prostszych zagadek.

Tutaj mała dygresja - generalnie Jack Orlando wiernie oddaje realia rzeczywistego świata, ale w tym wypadku coś mi się nie zgadza: po wyciągnięciu spluw w obecności sąsiadki i skierowaniu wylotu lufy na środek jej czoła, jedyną reakcją obiektu mojej agresji było wyszczenie do dna filiżanki kawy i równie lakoniczny co beznamiętny komentarz. Podobnie zachowuje się większość postaci spotykanych w





grze, więc zapomnijcie o łatwym wymuszaniu zeznań. Jest to chyba pewien brak konsekwencji, chociaż przyznaję, że gdyby argument w postaci wycelowanego rewolweru miał większą wagę, gra stałaby się zbyt prosta. Podobnych nieścisłości (może ja się po prostu czepiam - taka w końcu moja rola) nie ma zbyt wiele i z całą odpowiedzialnością mogę powiedzieć, że do największych atutów Jacka... należy konsekwentnie budowany i podsycany klimat czarnego kryminału z lat prohibicji.



Sprzyja temu doskonała oprawa graficzna przypominająca nieco sposób zobrazowania świata zaprezentowany w głośnym Broken Swordzie. Nie będę rozpisywał się zbyt o poziomie warstwy wizualnej gry - to trzeba po prostu zobaczyć, wspomnę tylko o dwóch sprawach: zwróćcie uwagę na plan miasta widoczny, gdy wybieramy się na przejażdżkę samochodem, na którym po miniaturowych uliczkach poruszają się od czasu do czasu przechodnie oraz na auta przejeżdżające ulicami (w tym wóz samego Jacka) - są to wierne, trójwymiarowe modele pojazdów z epoki.

To, co widzimy, jest piękne, jednak bodźce odbierane za pośrednictwem uszu są chyba jeszcze piękniejsze. Kompozytor - Harold Faltermeyer stworzył ścieżkę dźwiękową, której nie powstydziliby się najlepszy film, że o grze



komputerowej już nie wspomnę. Słowo daję - tej muzyki można słuchać godzinami! Podobnie jak dzieło grafików i animatorów, idealnie harmonizuje z fabułą, podkreślając chandlerowski klimat i działając na wyobraźnię (posłuchajcie chociażby piosenki śpiewanej przez gwiazdę nocnego lokalu Night O'Granis).

Główne osoby dramatu



Jack Orlando

Zawód: prywatny detektyw
Wiek: 39 lat

Bohater w beżowym prochowcu. W czasach prohibicji stał się jednym z najczeklejszych obrońców prawa w mieście. Teraz zapomniany szuka pociechy na dnie kielszka.



Don Scaletti

Zawód: szef gangu
Wiek: 52 lata

Miejscowy Al Capone. Najniebezpieczniejszy i najbardziej wpływowo przestępca w mieście, Jack jest mu solą w oku.



Elizabeth

Zawód: przyjaciółka Dona
Wiek: 27 lat

Blond-plekność związana romanssem z Donem Scaletti. Od pierwszego wejścia zakochała się w Jacku i stała się jego cichym sojusznikiem.



Tom Rogers

Zawód: Inspektor policji
Wiek: 46 lat

Bliski przyjaciel Jacka z dawnych, dobrych lat. Stałe na służbie, nieufny nawet wobec dawnych współpracowników.



No cóż, pora na podsumowanie. Jack Orlando jest grą może nie rewolucyjną, ale bardzo solidną i z pewnością mogącą się spodobać większości miłośników przygodówek. Do jej największych atutów należą: świetny klimat, wspaniała grafika i rewelacyjna muzyka. Fabuła i sposób prowadzenia rozgrywki nie odbiegają od utartych standardów - nie zauważyłem w tej dziedzinie jakichś istotnych usterek (no może te zbędne przedmioty). Z czystym sumieniem

U dołu po prawej: Jackowi udało się przeniknąć do Jaskini hazardu, jednak nie jest to dobry moment na pokera

wystawiam jej wysoką notę. Aha... jeszcze jedno - przyjrzyjcie się nazwiskom członków zespołu przygotowującego grę, składającego się niemalże w stu procentach z Polaków. Miło popatrzeć...



Plusy:

- sugestywny klimat czarnego kryminału
- fenomenalna oprawa dźwiękowa
- dobre dialogi

Minusy:

- zbyt wiele bezużytecznych przedmiotów
- długie dogrywanie kolejnych lokacji

Ocena:

8

	Producent: TopWare
Wymagania: 486, 16MB RAM, CDx2, Dos, VGA	Dystrybutor: Topware tel. (033) 123001
Internet: http://www.topware.pl	



THE UNDERGROUND SOUND OF LODZ

BOAT PEOPLE COMPILATION '97



JUNGLE PROGRESSIVE HARDCORE DRUM'N'BASS

**JET BUMPERS, SJ MELOV, CJ INKEE
MC J DAN, SJ BRAIN MASHER, I**

Dostępne: CD, VINYL - luty '98, KASETA już w grudniu!

W sklepach muzycznych, sieci **CAMPiK** oraz w sprzedaży wysyłkowej!

MSS RECORDS to pierwszy niezależny label w kraju. Dysponujemy super wyposażonym studiem mającym na celu nawiązywanie kontaktów z ludźmi którzy myślą dźwiękiem. MSS RECORDS posiada nieograniczone możliwości promocji: wydawanie muzyki [MC, CD, VINYL], produkcje videoclipów, organizację imprez. MSS RECORDS to także przedstawiciel brytyjskich wytwórni muzyki techno: FLEX RECORDZ, SUBURBAN BASE GROUP!
MSS RECORDS: 93-106 Łódź, ul. Kilińskiego 210, tel./fax [042] 6843074
E-mail: MSSrec@konto.infocentrum.com



Wytnij i prześlij
zamieszczony
obok kupon !!

Otrzymaś bezpłatny
katalog oraz **SWOJĄ**
kartę identyfikacyjną -
uprawniającą do zniżek
na naszych imprezach,
stały serwis info plus
EXTRA niespodzianki !!

MSS REC : 93-106 Łódź
ul. Kilińskiego 210



MSS REC ID CARD

IMIĘ _____
NAZWISKO _____
ADRES _____

WIEK _____
ZAJĘCIE _____

PŁEĆ ☐ K ☐ M ROZMIAR ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL

Już teraz zamów listownie naszą kasetę w promocyjnej cenie 10 PLN !

Rycerz Jedi

Dark Forces II - Jedi Knight



Paczka z LucasArts! - krzyknął naczelný, no czym został wdeptany w posadzkę. Nad głową śmignęło mi krzesło, zaraz potem jakaś noga zakręciła młynica, następnie ktoś krzyknął, zgasło światło i w tej samej chwili czyjeś ręce wpełchnęły mi w łapki tajemnicze pudełko, po czym usłyszałem szepł - „uciekaj bracie, Moc jest z tobą”! No to co miałem robić - wiedzieliśmy impulsem puściłem się przed siebie i już po chwili, zaniknięty w toalecie, rozpakowywałem paczuszkę. Niestety ktoś mnie zrobił w halona, do okazało się, że zostałem posiadaczem paczki czekoladowych krakersów. Lubię je, ale jeszcze bardziej lubię Gwiezdne Wojny, więc zżarłem wszystkie ciasteczka i wróciłem do redakcji. Obraz, jaki tam zastałem, był istic pobitewny; pozmiatałem więc wybite zęby i podniosłem spod biurka pudełko z napisem: **JEDI KNIGHT - DARK FORCES II.**

MR JEDI

Tak się zastanawiam, jak długo jeszcze firma LucasArts ma zamiar eksploatować temat Gwiezdnej Sagi. Jestem w stanie znieść wiele ale... co za dużo, to niezdrowo. Z Jedi Knight, drugą częścią Dark

Forces, wiązałem spore nadzieje, zresztą zapewne nie tylko ja, ale i wielu innych zapaleńców, fanów Gwiezdnej Sagi i gier doomowatych. Co natomiast otrzymałem? (wykluczając trzy lewe sierpowe od naczelnego, za zjedzenie jego ciasteczek). Przyjrzyjmy się temu nieco bliżej.

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce... No, rzecz jasna, początek jak zwykle klasyczny i od dwudziestu już lat robiący za każdym razem równie dobre wrażenie. Pewne rzeczy po prostu



się nie starzeją. Doskonale skomponowany i rozłożony dźwięk (dolby surround), filmowe wstawki są dobre, w porywach nawet bardzo dobre - wielu efektów nie powstydziliby się niejeden wysokobudżetowy film rodem z Hollywood - oj tak, chłopaki z LucasArts wykonali kawał dobrej roboty, ale... (ha! Tę część lubię najbardziej!). Oryginalnego dzieła Lucasa nie da się tak łatwo podrobić (czy to w



Po prawej w głębi: Gdzie oni ukryli te piwiarnie!! Ale swoją drogą trzeba przyznać, że budowa jest solidna, dobra imperialna robotka.

ogóle jest możliwe?). Niby wszystko znajduje się na miejscu - otoczenie, gadżety, stroje, muzyka, a jednak czegoś tu brakuje. Są mocarni Jedi, są miecze świetlne, jest strzelanina, są pojedynki, a czegoś nie ma - nie ma tego klimatu... lub jest, ale w ilościach śladowych. Gra aktorów (we wstawkach) chwilami wydaje się tak sztuczna, jak plastikowy mieczyk z zestawu małego rycerzyka... No dobrze, nie

będę się wyżywał, w końcu nie o to chodzi. Mimo drętowego aktorstwa trzeba przyznać, że wstawki filmowe prezentują się wyśmienicie i chodzą z odpowiednią prędkością, nawet na niezbyt rozbudowanym (jak na dzisiejsze czasy) sprzęcie. Przejdźmy teraz do samej gry.

Podobnie jak w części pierwszej, cała gra podzielona jest na misje (ponad 20), które łączą się w całość, tworząc w ten sposób trochę uproszczoną, ale za to całkiem zgrabną fabulkę. A o co w niej chodzi? (a jakże - oczywiście) o zemstę na mordercy ojca Kyle'a Katarna, który to padł z ręki najpotężniejszego z Ciemnych Jedi; demonicznego Jereca (choć prawdę powiedziawszy mnie on raczej rozśmieszał tą swoją „demonicznością”, aniżeli budził grozę). Ale zanim Kyle dorwie szefa, będzie zmuszony pokonać jego kilku pomagierów, w tym gościa walczącego dwoma mieczami (nie licząc dziesiątków renderowanych statystów)... no i będzie musiał opanować tajniki Mocy, bo bez tego zostanie błyskawicznie przerobiony na karmę dla banthów.

Odpowiednio podbudowany legendą zacząłem grać i... kurczę, znów kolejny przereklamowany produkt. Najpierw byłem zaledwie lekko rozczarowany, a po kilku godzinach intensywnej gry - wręcz znudzony. Przykro mi to mówić, bo naprawdę lubię gry oparte na świecie Sagi, ale z pewnymi rzeczami pogodzić się nie potrafię. Szczególnie gdy cierpi na tym moja ukochana Gwiezdna Trylogia (już niedługo podwojona - zdjęcia do pierwszego epizodu wszak już trwają!). Nie wiem, czy ja się starzeję, czy też



ktos nawalił? Pierwszą możliwość wykluczam, gdyż codziennie oglądam dobranocę, a zatem pozostaje punkt drugi.



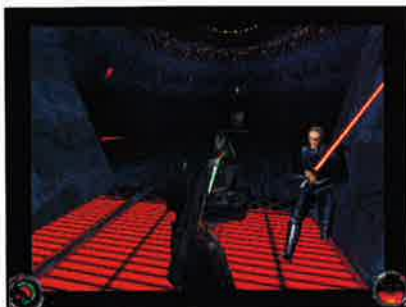
Tej gry nie da się skończyć w jeden dzień, przed nami godziny łazenia po lokacjach, zbierania przedmiotów (rozwalajcie skrzynki!), dobijania martwych i zamartwiania żywych, a także uszkodzenia personelu zrobotyzowanego oraz urządzeń mechanicznych - (sabotażystki górą!). Fajnie - i co? I prawie nic. Przede wszystkim ten brak klimatu! Gdyby nie znajome takty muzyki towarzyszące grze, mógłbym się pomylić i dojść do wniosku, że biegam po fabryce konserw i poluję na szefa uciekającego z zaległą wypłatą lub gram w jakiegoś raczej bezbarwnego kłona Quake. Tak to wygląda, nie inaczej. Sytuację poprawia tutaj nieco obecność znajomych postaci (R2D2, C3PO itd. - sami zresztą zobaczcie), ale obecność to nie wszystko... Jeśli miałbym pokusić się o jakieś porównania, to w bezpośredniej konfrontacji o wiele korzystniej wypada tutaj Quake, a nawet SkyNet, mimo że w tym ostatnim grafika była obrzydlawa, ale za to jej klimat...

Wróćmy jednak do Jedi Knighta. - no cóż, kolorystyka jest paskudna, nawet 3Dfx niewiele pomaga (minus jak cholera), ale za to mamy pełny trójwymiar (plus), sporo wymiataczy do sprzątania (plus), bardzo dobra animacja postaci (plus), dużą różnorodność występujących postaci (plus), mało zróżnicowane zagadki (minus), dość sterylne lokacje (minus), dobrze rozbudowane opcje konfiguracji gry (plus), miecz świetlny (plus! Plus! PLUS!!!). Yeah - miecz świetlny jest w użyciu! I do tego zielony, che, che (nie wiem, po co o tym wspominałem). A działa, no... może nie tak, jak się tego spodziewałem (zbyt mało kombinacji ruchu), ale za to przy odrobinie wprawy i szczęścia, można odbijać strzały przeciwnika (nawet prosto w niego) i skracać go o głowę, tudzież o inne członki (ale za to nie można przeciąć choćby byle stolka - ciekawe). A skoro mamy miecz, to na pewno

mamy Moc! Można jej nawet używać, ale niestety zebranie jej odpowiedniego potencjału to bardzo mozolna praca, opłacalna o tyle, że później można wykonywać takie sztuczki, że ho, ho!

Ukończenie misji (na dłuższą metę niestety dość monotonna) nie jest ani proste, ani szybkie - no chyba, że jesteśmy w posiadaniu zamieszczonych w tym CDA tipsów (niczego nie sugeruję). W każdym razie w miarę kolejnych misji gromadzimy coraz większą Moc, awansujemy na wyższe poziomy wtajemniczenia i możemy jej użyć do upgradeowania swoich możliwości; najpierw tych najbardziej podstawowych

(szybkość, skoki, widzenie przez ściany itp.) a potem dodatkowych (perswazja, oślepienie wroga, uleczanie czy ciskanie piorunów z dłoni - ta ostatnia dotyczy się już tych, którzy wolą



Ciemną Stronę). No właśnie, i to jest fajny pomysł: istnieje szansa wyboru, nie musimy przecież grać po stronie Rebelii, możemy zasilić rzesze wyznawców Ciemnej Strony i w ten sposób znacząco wpłynąć na losy całej Galaktyki. Naturalnie dysponujemy wtedy nieco innymi możliwościami niż ci szlachetni Jedi. Tylko od naszego wyboru zależy zakończenie całej historii; to duży plus. Nie będę zdradzał szczegółów, gdyż te musicie odkryć sami (na tym polega cała przyjemność), w każdym razie bądźcie gotowi na wszystko... no, może poza stepującym Darthem Vaderem.

W grze zawarte zostało kilka takich drobnych pomysłów, które przypadły mi do gustu. Na przykład wystarczy pozostawić bohatera bez ruchu na kilka chwil, a momentalnie



U góry:
Mówili - zaciągnij się, zobaczysz kawał świateł! - A tutaj czapa już na pierwszej akcji...

Po lewej:
Przed obładem lubię sobie ściąć kilka głów.

kamera zaczyna poruszać się wokół niego. Ten natomiast wykonuje różne ruchy - rozgląda się, kiwa głową, przerzuca broń itp. - male, a cieszy. Czasem zdarzy mu się nawet wygłosić jakiś w miarę sensowny komentarz. W grze uczestniczy również ludność cywilna, która nas nie atakuje, ale czasami ucieka, gdy strzelamy. W różnych miejscach można znaleźć przedmioty (skrzynie, ukryte wnęki w ścianach), jednak zależnie od sytuacji w tym samym miejscu, może znajdować się zupełnie inny przedmiot (wiem, że nie jest to nowa idea, ale i tak mi się podoba). Widoki z różnych ujęć kamer można również stosować w trakcie rozgrywki, ale to już kwestia gustu - ja tam wolę klasyczny widok z oczu bohatera. Dobrze również dopracowane są efekty specjalne. Np. kroki bohatera inaczej brzmią, w zależności od powierzchni, po której się poruszamy oraz jak szybko się po niej przemieszczamy. W kilku jednak miejscach twórcy poszli na ewidentną łatwiznę, np. woda, która jest niczym innym, jak przesuwaną bitmapą - bleeee, to było dobre parę lat temu, a w dobie 3Dfx jest po prostu żalosne. W ogóle gra szybko zaczyna żużyć, nie pomaga nawet pojedynek w sieci (8 osób, Internet - 4, modem, kabel - 2) - w tej konfrontacji zdecydowanie lepiej wypada Quake.

Nastąpił czas na zadanie sobie fundamentalnego pytania - czy druga część Dark Forces jest produktem dobrym, czy kiepskim? Ech... generalnie jest to kwestia gustu. Choć skoro nawet wiernemu fanowi Star Wars gęba się kwaśno wykrzywia, to znaczy, że nie jest z tą grą najlepiej. Moje rozczarowanie wynika głównie z faktu, że bardzo nie lubię, gdy psute są bardzo dobre pomysły, a takiemu gigantowi jak LucasArts (a właściwie - szczególnie takiemu gigantowi; w końcu wielkość, potencjał finansowy, sława i nazwisko Lucasa w nazwie do czego zobowiązują!) nie powinny przydarzać się takie wypadki przy pracy. Naturalnie jeśli jednak ktoś lubi Gwiezdną Sagę, powinien sięgnąć po Jedi Knighta... mimo wszystko. Ale uprzedzam, nie spodziewajcie się cudów, ten produkt jest ZALEDWIE dobry.

Plusy:

- różnorodność postaci
- bardzo dobra animacja postaci i dźwięk
- bardzo dobra jakość techniczna wstawek filmowych

Minusy:

- brak klimatu
- nie wykorzystany do końca pomysł
- nie najlepsza gra aktorów
- chwilami gra jest monotonna i po prostu nudzi

Ocena:

6



		Producent: LucasArts Entertainment Company
Wymagania: Pentium, 16 MB RAM, CDx4, Dos/Win 95, DirectX 5.0		Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.lucasarts.com		



Złapali go i uciekł

Lands of Lore II - Guardians of Destiny

Nawet najwięksi sceptycy zgodni są co do tego, że nasz plan astralny odwiedzany był w przeszłości przez Starożytnych Bogów. Mit stworzenia, obecny w wierzeniach każdej praktycznie cywilizacji, jest podstawowym fundamentem naszego ulotnego żywota. Jednak o ile nie ma wątpliwości, że coś nadprzyrodzonego wydarzyło się u zarania dziejów, nikt nie potrafi wyjaśnić kim byli Bogowie i dlaczego zostaliśmy przez nich opuszczeni.

ALLOR

Teoria popierana przez większość teologów prawi, że żywot Starożytnych był bardzo nudny - przez eony całe nie było dla Nich jakichkolwiek zagadek czy niespodzianek, nic nie działo się bez Ich wiedzy. Dlatego też stworzyli w końcu nasz świat, by móc się rozkoszować zwykłymi, dla nas, doznaniem. Do pewnego momentu jego rozwój był nadzorowany, nadszedł jednak w końcu moment, od którego dalsza ingerencja byłaby bardzo niepożądana. Zakazali więc sobie zstępowania na ziemię w pełni swej potęgi. Minęły kolejne eony i doszło do najgorszego. Belial, by zapewnić sobie dopływ nowych wrażeń, złamał zakaz. Zaczął przekazywać Drakoidom bronie i zaklęcia, przez co ich pokojowe nastawienie zaczęło się zmieniać. Upomnienia, do których ograniczyli się wtedy Starożytni, nawet te udzielone przez Radę nie odniosły skutku. Hulini, na których spadł miecz sąsiadów walczyli dzielnie, lecz los ich był przesądzony. Nawet wtedy jednak Starożytni nie złamali własnych zakazów. Dopiero gdy Hulinom zaczęło zagrażać kompletne wyginięcie, jeszcze jeden z nich - Anu - odważył się wystąpić przeciw prawu. Rzeź została powstrzymana, jakkolwiek w świetle prawa obaj Starożytni winni byli tego samego przestępstwa - złamania Kodeksu o Nieingerencji. Jednak różnica między ich występami była oczywista i dlatego też postanowiono upewnić się, że Belial nigdy więcej nie będzie ingerował w nasz świat. Wyrok Rady mógł być tylko jeden... Do wykonania wyroku wybrano Anu, którego ręce i tak już były skalane. Przed śmiercią Belial zdołał stworzyć Matkę Bestię, która czerpiąc moc Starożytnych miała przywrócić go ponownie do istnienia. Nie



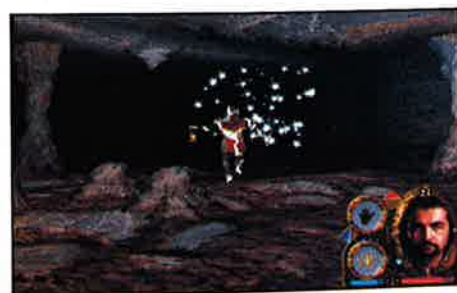
Po prawej u góry:
Długo nudne studia nad księgami...

przewidział jednak jednego - Starożytni opuścili po wykonaniu wyroku swoje Miasto, a bez radiacji Bestia pogrążyła się w odrętwieniu. Z czasem miasto zostało pochłonięte przez fale. Został tylko Anu, by pod imieniem Dracacle obserwować naszą przyszłość, jako wyrocznia z Gladstone.

Jedna z niecierpliwiej oczekiwanych gier tego roku w końcu nadeszła. Po długiej nieobecności na rynku CRPG Westwood wypuścił drugą część swego przeboju sprzed lat - Lands of Lore II: Guardians of Destiny.

Opowiada ona o losach Luthera, syna Margarity Fiston i księcia Ryszarda z Gladstone. Obydwójce rodziców spotkać można było w pierwszej części Landsów jako czarodziejkę Ciemnej Armii Scotię i króla Ryszarda z Gladstone. Naszego bohatera, który był bękartem, wychowywała Margarita i przybrany ojciec. Gdy ten zginął, będąc jedną z pierwszych ofiar wojny, palającą rządzą zemsty matka przeszła na ciemną stronę i stała się największą czarodziejką swych czasów. Zginęła później, próbując zabić swego byłego kochanka, obarczanego winą za brak bezpieczeństwa w królestwie, a konająca ostatkiem sił przesłała Lutherowi swą najcenniejszą rzecz - Nether Mask, umożliwiającą zmianę kształtów. Nie starczyło jej jednak mocy i syn wprowadził kształty zmieniać zaczął, ale nie miał nad tym żadnej kontroli. Próbuąc dowiedzieć się czegoś o swojej „kłatwie”, został złapany przez żołnierzy z Gladstone i osadzony w lochu (za zbrodnie swojej matki). Na szczęście udało mu się (dzięki kłatwie) uciec, ale na dobry początek ścigany jest przez króla Ryszarda, a jak się niedługo

U dołu po prawej:
Podróż po dziwnych miejscach...





okaże i przez dzieci Matki Bestii - śmierć jego uwolni bowiem Starożytną magię, zawartą w Nether Mask, a potrzebną do wskrzeszenia Beliala. Ze względu na to obustronne zainteresowanie, w poszukiwaniach „lekarstwa” Luther mógł będzie polegać wyłącznie na sobie samym. I na swoich dwóch dodatkowych postaciach - małym, szybkim i nieźle czarującym jaszczurze oraz potężnej bestii, nie mającej sobie równych w walce.

Oprawa legendy, jak i samych poszukiwań jest całkiem niezła. Dwie rozdzielczości ekranu do wyboru, tyleż rozdzielczości tekstur pozwala na płynną zabawę nawet na słabszym sprzęcie. Do tego dynamiczne oświetlenie, ciekawie zaprojektowane nad i pod ziemią. Perfekcyjne animacje ilustrujące co ważniejsze miejsca i wydarzenia, płynnie przechodzące w akcję gry i vice versa. Ocena grafiki powinna dodatkowo



znacznie podskoczyć po ukazaniu się patcha na 3Dfx, co w niedługim czasie nastąpi (pierwszy RPG na akceleratora, ale się porobiło). Do tego całkiem niezła zsamlowana muzyka (jest też w wersji MIDI, ale brzmi dużo gorzej) i niczego sobie dźwięki, akcentujące co trzeba, urealnijające taki na przykład las ćwierkaniem ptaków.

Jedyną jej wadą jest kompletny brak podpisów pod animacjami. A właściwie brak podpisów gdziekolwiek prócz mapy - nawet nazwy przedmiotów podawane są w formie mówionej, że nie wspomnę o zawartości scrolli, co jest już chyba małym przegięciem. Bez znajomości mówionego angielskiego nie można się właściwie pobawić. Tu nawet słownik nie pomoże, chociaż dialogi są liniowe do bólu - można je tylko odsłuchiwać, bez najmniejszego wpływu na przebieg - brakuje bowiem możliwości ich ponownego wysłuchania; nie ma żadnego dziennika podróży.

Po lewej u góry:
Szlajanie się po karczmach...

U góry po lewej:
Rozmowy z generalami na emeryturze.

Plusy:

• animacje • pomysł z polimortą

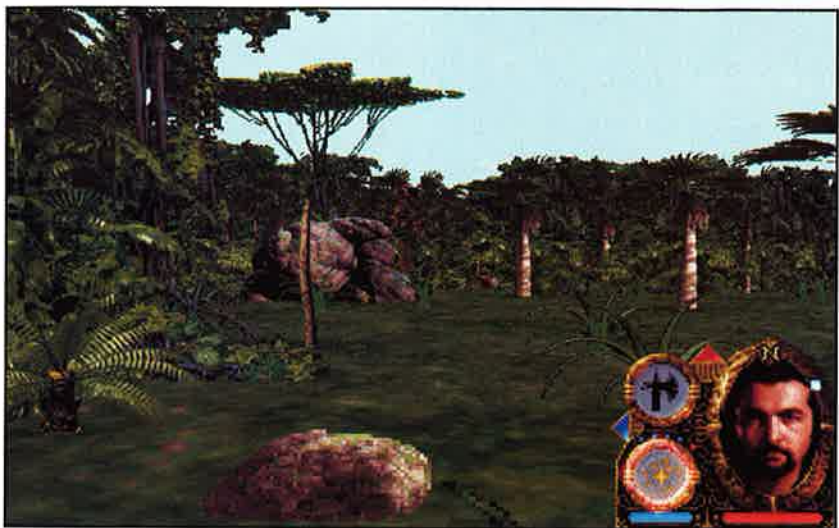
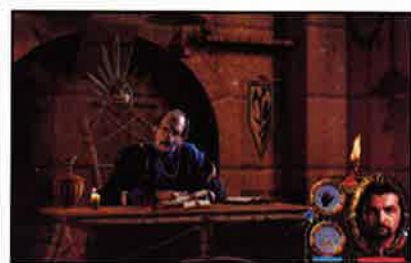
Minusy:

• brak dziennika • tylko mówiony angielski • czas tracony na polimortę • w sumie nie za duża grywalność

Ocena:

6

A skoro już mowa o dialogach, to te, nie będące w całości animacjami, są najmniej dopracowaną częścią gry. Po pierwsze nie najlepsze zgranie postaci z tłem czasami aż razi. Po drugie montaż tych sekwencji - przeskok między postaciami, przydługie przerwy... Jedynie luzackie uwagi Luthera pozwalają dotrzeć do końca paru z nich. W porównaniu do animacji pełnoekranowych jest to jednak w wielu wypadkach po prostu dno.



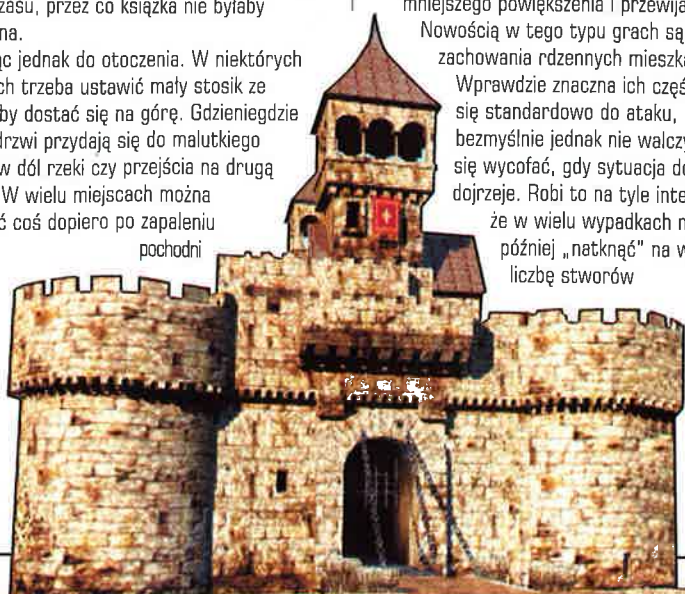
Ale gra RPG to nie tylko oprawa, ale i użyty system. A elementów RPG w nim, jak na grę tego typu, nie ma zbyt wiele. Pozostało właściwie tylko wchodzenie na kolejne poziomy doświadczenia po zabiciu potworów czy zrobieniu czegoś ważnego dla dalszej rozgrywki. Absolutnie żadnych współczynników czy tworzenia postaci. Samo doświadczenie dzieli się na dwa rodzaje: władanie bronią (określa również tempo powrotu do zdrowia) oraz magia (czyli ile mamy i jak szybko się ładuje). Posucha, ale właściwie większości graczy nie powinna zbyt przeszkadzać - w końcu ważniejsza jest sama rozgrywka. Od razu warto zaznaczyć, że dla speakujących nie jest zła. Jak wspomniałem, mapy są duże i dobrze zaprojektowane. Na tyle zróżnicowane, że możliwość zmiany kształtu jest na wagę złota. Ponieważ jednak kłutwy nie można z początku kontrolować, nieraz przyjdzie poczekać parę minut na samoistne przeistoczenie. W niektórych wypadkach przydałaby się dobra książka, zwłaszcza gdy po drodze będzie się trzeba zmieniać kilka razy. Wady i zalety „zmiennokształtności” wynikają ze scenariusza, szkoda tylko, że brak klawisza przyspieszającego upływ czasu, przez co książka nie byłaby potrzebna.

Wracając jednak do otoczenia. W niektórych miejscach trzeba ustawić mały stosik ze skrzyń, by dostać się na górę. Gdziekolwiek zwykle drzwi przydają się do małego splotu w dół rzeki czy przejścia na drugą stronę. W wielu miejscach można zobaczyć coś dopiero po zapaleniu pochodni

(bohater nie nosi żadnej w ekwipunku), czasami jest to wręcz niezbędne, by pojawił się most czy zniknęła magiczna bariera chroniąca przejście. Zagradzające drogę glazy można przepchnąć (byle nie jaszczurem), a niektóre ściany poddają się ciosom bestii, odsłaniając przejścia. Na zbyt małą interakcję z otoczeniem narzekać więc nie można. Jedyne problemy, to znalezienie czegoś w tak rozbudowanym otoczeniu, dodatkowo z możliwością swobodnego przechodzenia między paroma lokacjami. Od zagubienia ratuje mapa, ale niestety przedmioty nie są na niej zaznaczane, więc błądzenia i tak ciężko uniknąć. Dobrze chociaż, że widać na niej wszystkie przejścia, co umożliwia znalezienie tych lepiej ukrytych. Automatycznie opisywane są także te prowadzące do następnych obszarów, a i samemu można nanosić na mapę własne uwagi. Jej wadą jest natomiast umieszczanie poziomów niewiele różniących się w niektórych wypadkach kolorem od ścian. Przy mniejszych powiększeniach powstaje czasami mały chaos, w którym znalezienie czegoś nowego banalne nie jest. No, ale można skorzystać z mniejszego powiększenia i przewijania mapy.

Nowością w tego typu grach są zachowania rdzennych mieszkańców.

Wprawdzie znaczna ich część rzuca się standardowo do ataku, bezmyślnie jednak nie walczy i potrafi się wycofać, gdy sytuacja do tego dojrzeje. Robi to na tyle inteligentnie, że w wielu wypadkach można się później „netknąć” na większą liczbę stworów



zaalarmowanych przez niedobitka. Drugą nowością jest duża liczba pokojowo nastawionych naturalnych mieszkańców lasu czy jaskiń. Same nie zaatakują, będą się tylko przyglądać (fajne uczucie, gdy ma się na sobie wzrok kilku pełnych koników wielkości człowieka pluających na dodatek w walce truczną). Jeden nierozważny krok z naszej strony i rozpierzducha gotowa. A jeszcze śmieszniej, gdy nagle z bestii staniemy się malutkim i właściwie bezbronnym jaszczurem...

Większość przedmiotów jest na szczęście w posiadaniu tych bardziej wojowniczych stworów i z czystym sumieniem można dokonać malej młódki. Bez tego ciężko się zresztą dowiedzieć czegoś więcej o ciążącej na Lutherze kłótwie i jej konsekwencjach (a i przegapi się wiele bardzo dobrych animacji). Pokazywanie przeszłych wydarzeń w postaci filmów wyświetlanych przez artefakty jest bardzo dobrym pomysłem - szkoda tylko, że sam bohater bardzo luzacko ogólnie rzecz biorąc podchodzi do swojego stanu. Są momenty, w których to trochę razi i psuje nastrój wywołany przez filmiki.

Na koniec warto wspomnieć o zawartym w grze systemie pomocy. Nie jest on superdokładny, ale i jego celem jest naprowadzenie na właściwy tok rozumowania, a nie rozwiązywanie wszystkich kwestów za gracza. W wielu wypadkach to jednak nie wystarczy do ruszenia się z miejsca, jako że główną trudnością w wielu wypadkach jest znalezienie przedmiotów, a o miejscu ich pobytu nie ma ani słowa.

Pora na podsumowanie i małe wytłumaczenie dość niskiej oceny. Jeśli ktoś dobrze włada angielskim, może spokojnie dodać jeden punkt, ale niestety brak powtórzeń odbytych już rozmów, jak i wyłącznie mówiona ich forma, jest dla wielu barierą nie do przebycia. Poza tym brak wpływu na dialogi i nie najlepsza jakość animacji im towarzyszącym (pomimo prawdziwych aktorów występujących w wielu z nich). Klimat całości jest niestety gorszy niż w Betrayal in Anthara, a ta gra dostała niedawno 7. Nie będę ukrywał że, nawet pomimo powolności i gorszej grafiki, w Antharę grało mi się dużo lepiej niż w LoL. Po raz kolejny okazało się niestety, że zapowiadany na super-hiper produkt jest „tylko” dobry. Może gdyby nie te zapowiedzi... Landsy niestety nie potrafiły mnie tak wciągnąć, jak wspomniana Anthara, pomimo znacznie ciekawszej na pierwszy rzut oka legendzie. Może trzecia część...

Wojna przyszłości

Dark Reign - The Future of War

Gry strategiczne czasu rzeczywistego są czymś dzisiaj tak powszednim jak butka z szynką na śniadanie. Robią je niemal wszyscy i, co dziwne, ciągle znajdują się szaleńcy, których to jeszcze bawi. Czasami w morzu RTSów pojawia się jednak coś, co u każdego gracza wywołuje nadzwyczaj mite dreszcze emocji i głośne okrzyki zachwytu. Do elitarnego klubu najlepszych gier tego gatunku dołączyła jeszcze jedna. Jest nią Dark Reign - The Future of War, wyprodukowana gdzieś pod palącym słońcem Australii przez studio Auran i sprzedawana przez Activision. W grze tej znaleźć można tyle nowych pomysłów, że starczyłoby ich do co najmniej paru jeszcze przedsięwzięć. Znakomita większość z nich jest naprawdę warta uwagi rozgoreczkowanych i spragnionych silnych wrażeń graczy.

MARCIN KACZMARCZYK

Zacznijmy od banałów. Akcja gry toczy się gdzieś w dalekiej przyszłości na jednej ze skolonizowanych wcześniej przez ludzi planet. Właśnie wybuchła na niej rebelia. Są Dobrzy (to rebelianci, którzy próbują obalić dotychczasowy, nie najlepszy ich zdaniem ład) i Zli, czyli żołnierze Imperium, próbujący wytłuc wszystkich Dobrych. Zagłębianie się w szczegóły, dlaczego się tłuką, jest ciężkie. Instrukcja opisuje to w detalach na ponad ośmiu stronach drobnym maczkiem i nawet streszczenie byłoby aż nadto nużące. Zresztą, czy pamiętasz o co chodzi w C&C? Ważne, że wojna toczy się w przyszłości, gdzieś gdzie są pustynie i dżungle, dużo pagórków i nieco wody. Walczy się jak najbardziej futurystycznymi czołgami, prowadzi się w bój całkiem zwyczajnych komandosów z przyszłości i nie ma żadnej magii. Jednym słowem, nieźle wojna gdzieś w okolicach XXVI wieku. Czas na szczegóły.

Grafika

Dark Reign jest jednym z ładniejszych pod tym względem RTSów. Gra pracuje w Windows 95 w rozdzielczości 640x480 punktów. Zarówno jednostki jak i sam teren z budynkami wyglądają



nadzwyczaj dobrze. Budynki są śliczne, każdy oddział wygląda jak żywy, podobnie sama plansza, która jest dość duża. Odpowiada, tak mniej więcej, większym mapom w C&C. Jest zdecydowanie większa od tego, co widzieliśmy w Dark Colony (też niezłym RTSie). Świat jest uroczy - widać niemal każdy krzaczek, kamyczek na drodze i jezioro. Po prostu artyzm. Animacja pojazdów bojowych, którym obracają się wieżyczki, musi się podobać. Kilkuetapowa budowa nowych struktur - podobnie. Choć



Po lewej: Huzla na Józia! Rozwalił tę bazę!



Wymagania: Pentium75, 16MB RAM, CDx4, Dos/Win 95	Producent: Westwood/Virgin
Internet: http://www.westwood.com	Dystrybutor: Optimus Bis tel.(034) 652974

wszystko jest mniejsze od obiektów w Dark Colony, to nie wiem czy nie zrobione bardziej starannie i precyzyjniej. Animacja bitwy jest perfekcyjna. Pojazdy i żołnierze strzelają różnymi rodzajami broni, trafione cele najpierw dymią, potem się palą, by skończyć swe istnienie w efektownym wybuchu. Naturalnie to, jak coś wybuchu zależy, od broni użytej do rozwalki. Najmilsze zdecydowanie są bronie

Chłodnym okiem

Chciałbym dodać kilka słów od siebie (Mac Abry). Zgadza się z opiniami recenzenta, muszę jednak powiedzieć, że nie wszystkie elementy grafiki stoją na odpowiednim poziomie - najlepszym przykładem są mury otaczające niekiedy rozmaite struktury. Są one po prostu paskudne. Nie najlepiej jest też z kolorystyką budowli. To jednak raz - szczególnie w porównaniu z perfekcyjną całością grafiki. Ponadto dość irytujące są stosunkowo niewielkie rozmiary jednostek, a także podobieństwo broni obu stron - „dzięki” temu niezależnie od strony, po jakiej walczysz, dysponujesz w sumie takimi samymi oddziałami, które wprawdzie inaczej wyglądają i inaczej się zachowują, ale ich możliwości są niemal identyczne. Poziom trudności misji jest dość zróżnicowany (moja ulubiona to ta nr 4, gdy walczy się po stronie Dobrych). Choć misje są jak najbardziej typowe: zdobądź, ochroń, wyzwól, w czasie ich rozgrywania znajdujemy pewne przyjemne urozniczenia. Np. w jednej z misji najpierw musimy uwolnić kilka swoich jednostek z niewoli (nie mając możliwości budowania czegokolwiek), następnie wspólnymi siłami uwalniamy kolejnych jeńców (co już daje nam możliwość stworzenia bazy), a dopiero potem zmasowanym uderzeniem niszczymy bazę wroga, uwalniając przy tym kolejne grupy jeńców (wraz z ich dowódcą, którego nie możemy utracić). Warto jeszcze zwrócić uwagę na znakomitą muzykę odtwarzaną z CD; jeden z tematów jest tak mniemuśny, że zdarzyło mi się wstrzymać ofensywę, by w spokoju podelektować się tym utworem. W sumie: rzeczywiście gra z klasą.

Mac Abra

energetyczne. Polecam... Niestety nie wszystko widać naraz. Całą mapę gry spowija bowiem znana i z innych gier „mgła wojny”. Widzimy praktycznie tylko to, co widzą aktualnie nasi żołnierze, a w Dark Reign często widzą bardzo, bardzo mało...

Po prawej:
Jak na RTS, to menu dosyć
skomplikowane.



Wysoko i nisko

Powód, dlaczego tak się dzieje, jest oczywisty. W Dark Reign istnieje coś takiego jak wysokość. Mówiąc inaczej: są w grze pagórki, które nie tylko urozmaicają wygląd mapy, ale również znacząco wpływają na zachowanie się jednostek w grze. Jeżeli stoisz wysoko, widzisz daleko, daleko, daleko... Jeżeli stoisz nisko, niewiele widzisz. Zwłaszcza wtedy, gdy przed Tobą są wznesienia. Ten oto prosty mechanizm został wykorzystany w Dark Reign. W grze oddział idzie wolniej pod górę i szybciej z góry a stojąc na wznesieniu, widzi i strzela dalej. Ten pomysł warto i nawet trzeba wykorzystać. Jest np. specjalna jednostka zwana swojsko snajperem, która ustawiona na wzgórze, po krótkiej chwili jest w stanie wystrzelać jak kaczki całkiem sporą grupę żołnierzy Imperium. Pomysł z wysokością zresztą jest dalej rozwinięty. Nie możesz standardową bronią strzelającą razić płasko przed siebie za budynek, gdzie czai się wróg. To strata czasu. Twoje pociski rozbijają się o budynek, który jest wyższy niż oddział wroga... Rozwiązanie tego problemu jest proste: obejść budynek i strzelić zza węgła lub użyć broni, która strzela podobnie jak moździerz (pociski lecą po łuku). Jednym słowem - szok: w RTSie zastosowano po raz pierwszy realistyczną trójwymiarową balistykę. W Dark Reign nie

tylko wzgórze i budynki zasłaniają fragmenty planszy. Wyjątkowo przeszkadzają drzewa. W lesie i do tego w czołgu niewiele widać. W krzaki należy wystać tylko piechotę. Szkoda broni pancernej.

Małe i duże

Grać możesz kierując

wojskami Freedom Guard lub Imperium. Nie jest to specjalnie odkrywcze i znane od dawna. Niegłupie są natomiast różnice w uzbrojeniu obydwóch stron, które wymuszają z kolei przyjęcie odpowiedniej taktyki. Podstawowe jednostki zaopatrzeniowe i budowlane są podobne. Te, które walczą, jednak się już od nich różnią. Rebelianci to coś jakby partyzanci, ich jednostki są mniejsze i szybsze. Jeżdżą głównie na kołach, więc wody nie forsują. W górach sprawują się całkiem OK. Imperium natomiast wierzy, że duże jest piękne. Ich pojazdy są zwykle potężne, zamiast kół wykorzystano w nich technikę poduszki powietrznej, przez co w górach ledwo się ruszają, ale za to ślicznie przemieszczają się tuż nad wodą. Grając więc jako Rebeliant nie możesz toczyć długotrwałych bojów pozycyjnych, bo siła ognia i solidność konstrukcji jednostek Imperium szybko wykazują wyższość na naszą finezję i odwrotnie. Grając wojskami Imperium, nie baw się w podstępne rajdy, tylko uderzaj tym, co największe, w najsłabszy punkt obrony Rebeliantów. W grze nieźle jest to, że jej producentom udało się uniknąć błędów, że tak naprawdę liczy się tylko jeden, no... może dwa oddziały. Tutaj niemal wszystkie jednostki są przydatne i nie warto produkować np. tylko czołgów plazmowych lub gości z czymś przypominającym pancerfausty. Jednostki używane przez graczy powinny być różnorodne. Trudno czołgami uganiać się po lesie, a piechocie zniszczyć laserową wieżyczkę. To zresztą tylko najprostszy przykład. Jest jeszcze jedna ważna rzecz. Grałem zarówno po stronie Freedom Guard jak i Imperium. Dark Reign jest bezdyskusyjnie jedną z tych gier, gdzie różne siły po obu stronach są niemal idealnie zbalansowane. Nikt nie ma miażdżącej przewagi i nikt nie ma jednostki niszczącej wszystko na swojej drodze.

Szmal i produkcja

Choć pojawiły się już RTSy, gdzie w ogóle nie trzeba nic budować i zdobywać w pocie czoła szmalu, to jednak nie jest to, co kochane misie lubią najbardziej. Co to za RTS, w którym nie można znaleźć skarbu, wykopać go i przetworzyć na czołgi. Idiotyzm. Dark Reign jest pod tym względem jak najbardziej normalny. A nawet trochę bardziej. W grze są dwa rodzaje „kopalin”: źródła z wodą i źródła z Taelonem. Aby móc „wydobywać” wodę i Taelon, trzeba zbudować najpierw specjalne generatory



i wysłać odpowiednie „kombajny”, aby mogły te surowce wydobywać. Woda przerabiana jest na szmal, który można wydawać na budowę nowych budynków i nowych jednostek. Natomiast Taelon jest niezbędny dla naszych elektrowni. Co prawda, mogą się one jakiś czas bez niego obejść, ale wtedy czas produkcji jednostek w bazie wydłuża się na tyle skutecznie, że prędzej wróg wytłucze do końca wszystkie nasze oddziały, niż u wrót jednej z fabryk pojawi się długo oczekiwany np. Hunter Tank.

Jednostki w grze mogą być produkowane w kilku podstawowych typach budynków. To, co może zostać wyprodukowane, zależy od tego czy dany budynek był „upgrade’owany”, czy nie. Jeśli tak, to pojawia się możliwość budowy nowych typów jednostek. Niestety w pierwszych scenariuszach nie można rozwinąć maksymalnie swoich budynków. Równocześnie można mieć więcej niż jedną fabrykę i do tego można precyzyjnie określać, co w każdej z nich ma być produkowane. Gracz wybiera typ jednostki, fabrykę oraz kolejność, w jakiej jednostki mają powstawać!

Mądry komputer

Chłopcy z Activision mówią, że w tej grze komputer często dowodzi wojskami lepiej, niż robili to najwięksi geniusze militarni wszech czasów. Może to lekka przesada, niemniej faktycznie komputer jako przeciwnik zachowuje się bardzo rozsądnie (czyli dla gracza nie najlepiej). Komputerowy przeciwnik obserwuje, co robisz. Jest wyjątkowo wredny. Jeżeli ty produkujesz jakąś sensowną broń, to on natychmiast produkuje równie sensowną

antybroń. Nigdy nie przeprowadza głupich, niepotrzebnych pojedynczych ataków. Atakuje grupami i stara się zawsze znajdować poza zasięgiem naszych obronnych wieżyczek (o ile naprawdę tego chce i jest to możliwe). Bazy, które buduje komputer są niegłupio ufortyfikowane. Jednym słowem, Sztuczna Inteligencja w tej grze naprawdę działa i to nieźle. Jest zresztą wykorzystana jeszcze w jednym elemencie gry.

Znajdź i zniszcz

Twoje jednostki mogą się poruszać zgodnie z bezpośrednimi rozkazami, które na bieżąco wydajesz myszką. Klikasz - idą, klikasz - atakują. Możesz jednak każdemu oddziałowi z osobna lub ich grupie zlecić bardziej ambitne działania. Poza standardową opcją „Broń się!” możesz ustalić trasę patrolu swoich jednostek. Będą poruszały się po niej i po napotkaniu wroga reagowały tak, jak to ustaliłeś wcześniej. Albo go zaatakują, albo się wycofają. Atak może być prowadzony do chwili, kiedy jednostka nieprzyjaciela zostanie zniszczona lub też do momentu, kiedy nasza jednostka poniesie ciężkie straty i wtedy spróbuje uciec z pola bitwy do szpitala, lekarza lub stacji naprawczej i mechanika albo w końcu do jej samobójczej śmierci. W ten oto prosty sposób RTS został wzbogacony o pewne elementy gier rozgrywanych na poziomie strategicznym, nie tylko taktycznym. Jesteś głównodowodzącym. Mówisz, co mają robić i oni to robią...

Co jeszcze

Miłych gadżetów w tej grze jest sporo. Po pierwsze nie od razu musisz walczyć z wrogiem tak naprawdę. Istnieją misje treningowe dla początkujących i zaawansowanych, które wprowadzają dość łagodnie w świat Dark Reign. Fajne jest to, że pojazdy i żołnierze mogą być naprawiane i leczone nie tylko bezpośrednio w wybudowanych szpitalach i stacjach napraw, ale również na polu bitwy przez lekarzy i mechaników. Rozwijać można nie tylko poziom technologiczny swoich pojazdów bojowych. Można w pewnym momencie gry również zacząć

produkować lepsze, to jest większe i szybsze „kombajny” zbierające wodę i Taelon. Istnieje dość sprytna opcja „morphingu” dostępna dla sporej liczby jednostek Freedom Guard. Twój scout (to taki dość cienki w sumie wojak) albo ktoś inny może „przemienić się” np. w drzewo. Wygląda jak „prawdziwe” drzewo, tyle tylko, że posiada zdolność ruchu. Dzięki temu możesz podejść nim w pobliże bazy Imperium i zobaczyć, co tam się dzieje. Wrogie oddziały zaczną strzelać do „zmorfowanego” oddziału dopiero w momencie, gdy ten wykona ruch w ich polu widzenia. Tak więc zachowując odpowiednią ostrożność, zawsze można dokonać skutecznego rozpoznania.



A skoro mowa o szpiegostwie. W grze istnieje jednostka zwana Infiltratorem (odpowiednik szpiega z Red Alert), warto ją wykorzystać do zdobycia planów budowy jednostek nieprzyjaciela, by samemu zacząć je budować.

Powrót smoka

Firma Activision naprawdę bardzo się stara, aby trafić do wąskiej, wysoce elitarniej, grupy najlepszych producentów gier komputerowych na świecie. Dawno, dawno temu udało jej się stworzyć „megaprzebój” na komputery ośmiobitowe, czyli River Raid. Potem nigdy nie udało się już powtórzyć tego sukcesu a produkcjom Activision, choć dobrym i zawsze sprzedającym się całkiem poprawnie, brakowało tego czegoś, co powoduje, że o grze mówi się dłużej niż kilka tygodni. Teraz na rynku pojawił się Dark Reign - The Future of War, nowa gra zrobiona niezwykle starannie i z rozmachem, która ma przypomnieć lata świetności Activision. Chyba się udało. Dark Reign jest z pewnością jednym z lepszych RTSów, jakie dotąd powstały.

Po lewej w głębi:
Na i kto kogo rozwał?

U dołu po lewej:
Oto menu, za pomocą którego możemy zdefiniować sekwencje rozkazów dla wybranej jednostki.



Wymagania: Pentium90, 16MB RAM, CDx2, Win 95	Producent: Activision
Internet: http://www.activision.com	Dystrybutor: Optimus Bis tel. (034) 652974

Plusy:

- rozmach - spore mapy
- garę atrakcji nieobecnych w innych RTSach
- klimat - zróżnicowane misje
- przywalność
- dobra AI wroga

Minusy:

- mój zdaniem brak

Ocena:

9

Pancerna pięść

Armored Fist 2

Liczba miłośników czterech pancernych, tudzież dwóch gasienic lub jednego psa powinna w niedługim czasie znacznie podskoczyć do góry. Przyczyną tego będzie najnowsza produkcja Novalogic o wdzięcznej nazwie Armored Fist 2 traktująca o co bardziej ciekawszych aspektach życia załóg Abramsów, różniąc się jednak w zasadniczy sposób od opisywanego już iM1A2 (Interactive Magic). Bo chociaż w obydwu wypadkach dostajemy do łap nowiutki czołg (w dodatku tego samego typu) i ogólnie rzecz biorąc rozwalamy wroga, próbując samemu pozostać przy życiu - i tak w kółko przez kolejne misje z kampanii, to oba tytuły podchodzą inaczej do tych samych spraw. O ile bowiem iM1A2 jest symulatorem i dobrą grą taktyczną (w końcu stworzyli go autorzy Tank Platoon), to wytwórnia Novalogic większy nacisk położyła na łatwość sterowania i związany z nią szerszy krąg odbiorców, co odbiło się na znacznym zredukowaniu taktycznych aspektów walki.

ALLOR

Po prawej:
Czołgista chodzi do szkoły.



Na początku podszedłem jednak do Armored Fist jak do symulacji. I był to pierwszy błąd. Drugim było granie na „realistycznym” poziomie trudności, a trzecim mogłoby być kompletne zjechanie tej gry. Na szczęście podczas testów w sieci przełączyłem całość na easy i przyszło olśnienie - to nie jest symulator! Przy takim podejściu gra robi się przyjemna, przy czym kolejne misje i tak do za lekkich czy za łatwych nie należą.

Twórcy postarali się o bardzo dużą pomoc w nauce podstaw: w pudełku znajduje się specjalna nakładka na klawiaturę i osobny kartonik z opisem klawiszologii, a w grze dwie kampanie wprowadzające, co pozwala stopniowo i raczej bezboleśnie przyswoić sobie większość informacji potrzebnych do przeżycia w późniejszym okresie. Zwłaszcza pierwsza z nich zasługuje na pochwałę za film przed każdą misją i podpowiedzi z bazy w trakcie, wspierając wpływ to na chęć do nauki (szkoda tylko, że w pozostałych kampaniach nie ma chociażby

animacji wprowadzającej w nowe zadania - komunikaty z bazy są na szczęście wszędzie tam, gdzie być powinny).

Na przyjemność z grania składa się jednak przede wszystkim oprawa graficzna. Co tu dużo mówić - wystarczy popatrzeć na screeny. Dzięki Voxelspace2, użytym po raz pierwszy w



najnowszym Comanche'u, teren wygląda bardzo naturalnie, nie ma płaskich przestrzeni, pełno za to wertepów pozwalających na choćby częściowe ukrycie się przed ogniem nieprzyjaciela (inna sprawa: kto w taki teren wpuszcza czołgi?). Do tego dokładne modele pojazdów i budynków, wszystko w pełni trójwymiarowe, nawet dymy (dodatkowo półprzezroczyste - widać, że gra obsługuje MMX), a całość chodzi wcale szybko i nie wymaga akceleratora. Dźwięk też trzyma poziom dzięki systemowi Dolby Surround - rozgrywkę urealniamy zwłaszcza podawane głosowo komunikaty z dowództwa i rozkazy do załóg - czuć walkę z jej malutkim chaosikiem, wystarczy wzywać wsparcie artyleryjskie, prowadząc wymianę ognia z nieprzyjacielem. Miodzio.

Obsługa wielotonowej bestii (na easy) nie jest zbyt skomplikowana i nie spowalnia rozgrywki, a w użyciu jest tak naprawdę tylko sześć klawiszy - do strzałów dochodzi Enter do wyboru celu i spacja do oddania strzału. Mimo tego gra nie jest w żadnym wypadku prymitywną strzelanką, przede wszystkim dzięki dużej szansie śmierci już po pierwszym trafieniu. Właściwie jest to prawie że pewne - uszkodzenia są bardzo rzadkie i szarże na wroga to czyste samobójstwo (podobnie zresztą jak stanie w miejscu). Walka przypomina więc raczej zabawę w kotka i myszkę, gdzie głównym problemem jest takie podejście przeciwnika, by wyeliminować go pierwszą salwą, niż bezmyślną rzeź. Gdy wrażeń jednostek jest więcej, bardzo pomocne okazuje się wsparcie artyleryjskie. Niestety nie można przekazać współrzędnych przy pomocy mapy - są one obliczane automatycznie na podstawie wskazań celownika, przez co kontaktu wzrokowego z wrogiem także i w tym wypadku uniknąć się nie da. Dostępne natomiast w wielu misjach wsparcie lotnicze ma znaczenie raczej czysto

Po prawej:
Uczy się strzelać.





symboliczne. Apacje giną w czasie pierwszych sekund kontaktu z wrogiem, troszeczkę lepiej ma się sprawa w przypadku A10, ale nie ma się co lękać - sam za nas bitwy nie wygra, a i spotyka się go znacznie rzadziej.

Przy takiej śmiertelności jednostek bardzo przydatna jest możliwość zmiany swego czołgu. We właściwych kampaniach (a jest ich cztery, każda po osiem misji), do dyspozycji mamy przynajmniej jeden pluton Abramsów (minimum cztery wozy) i opcja ta pozwala na prowadzenie bitwy do przysłowiowego ostatniego naboju. Oddanym pod komendę plutonom można oczywiście wydawać rozkazy przy pomocy mapy - zostały one jednak ograniczone do zmiany marszruty lub formacji. Edycja trasy jest jednak trochę kłopotliwa, gdyż nie można zmienić położenia istniejących punktów kontrolnych: trzeba albo wszystkie skasować i od nowa postawić, albo dodać nowe na końcu. A i sama obsługa mapy do najlepszych niestety nie należy, przede wszystkim ze względu na powolność reakcji na mysz. Programiści musieli się chyba nieźle wysilać, by uzyskać taki efekt na P200 (za co premia się jednak nie należy). Na szczęście nie trzeba z niej za często korzystać, a reszta gry chodzi w znacznie rozsądniejszym tempie.

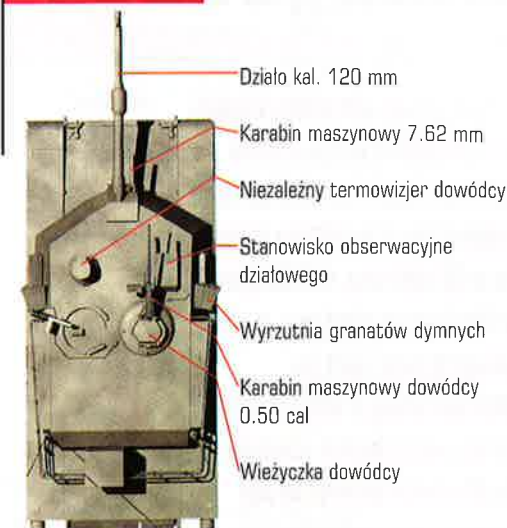
Ponieważ było o wadach mapy, to wymienię jeszcze parę, na które cierpi cała gra. Po pierwsze można się przyklepić do samego teatru działań: składa się z paru kopii jednej mapy. Ze względu na dokładność odwzorowania terenu da się to jednak przeboleć, tym bardziej że misje skonstruowane są w taki sposób, by

nie trzeba było przejeżdżać przez te same miejsca po parę razy. Także interakcja czołgu z otoczeniem nie jest zbyt dobra. Ja rozumiem, że amerykański produkt jest super i w ogóle, ale żeby dało się wjechać na górę po stoku o nachyleniu osiemdziesięciu stopni, to już chyba lekka przesada (zwłaszcza, że można się na stoku zatrzymać i obrócić nie zwalając przy tym maszyny w dół). Przy sześćdziesięciu kilometrach na godzinę też raczej ciężko nie nauczyć się latać przy zjeżdżaniu z takiej „górkę”. Ale tutaj mamy znowu przykład wspaniałej amerykańskiej techniki - przyczepność jest stuprocentowa i nie ma się co obawiać o połamanie podwozia. Słabość techniki wychodzi tylko przy hamowaniu - bestia wprawdzie jest ciężka, ale żeby różnica między drogą hamowania z użyciem hamulców i bez nich była czysto symboliczna? Jednak na grę nie powinno się patrzeć jak na symulator, można się więc przyzwyczaić.

Natomiast wyższy poziom trudności jest po prostu chybiony, chyba że ktoś jest totalnym maniakiem. Przede wszystkim bez automatycznego celowania nie ma prawie żadnych szans na przeżycie starcia - wróg jest równie szybki jak Abrams na easy! Poza tym nie można sobie pozwolić na stanie w miejscu, a celowanie w ruchu najłatwiejsze nie jest. Nie mówiąc już o tym, że kierowca z radością kieruje czołg prosto na wroga, co nie jest zbyt śmieszne, gdy ten ma kolegów (czyli prawie zawsze). Jeśli ktoś lubi prawdziwe wyzwania, to proszę bardzo, ale lepiej już po nie sięgnąć do iM1A2. W każdym razie, nie warto kupować tej gry z nastawieniem na wierną symulację, bliższe prawdzie będzie określenie zręcznościówka z elementami symulacji i taktyki. I nie ma się wtedy pretensji o większość wymienionych wyżej wad.

Po tej mniej przyjemnej części pora na coś miłego - tryby multiplayer. Prócz współpracy i grze przeciw sobie w dwóch zespółach wraz z całym zapleczem technicznym dostępnym w normalnej grze, jest jeszcze coś ekstra - deathmatch! Wszyscy przeciw wszystkim, z fragami i nowymi czołgami dla świadków bliskich

M1A2 Abrams - kluczowe elementy



spotkań pancerna z pociskiem. Quake ze swoimi wyrzutniami się chowa - znacznie lepsze uczucie towarzyszy strzałom z dwunastocentymetrowego działa! Tu się czuje moc, a widok odlatującej w powietrze wieżyczki po prostu zachwyca. Jedyną wadą to ograniczony czas takich pojedynków, ale pozwala to uspokoić roztrzęsione po walce na dystansie dziesięciu metrów ręce (podbramkową sytuację najłatwiej rozpoznać po odgłosie nerwowego walenia w spację). W zmaganiach przez kabel, modem, sieć i Internet może brać udział do ośmiu graczy i to na jednej kopii gry! Jeśli więc ktoś ma możliwość gry z kumplem, to spokojnie może podwyższyć ocenę o jeden punkt i już biec do sklepu.

A i pozostali, o ile nie wysłali wszystkich wiadomości o współczesnym polu walki z mlekiem matki, mogą się spokojnie w tę grę zaopatrzyć - pozytywne wrażenia gwarantowane, a zdobyte doświadczenia na pewno zmienią sposób patrzenia na parę spraw - na przykład na taką biedną załogę, którą od śmierci dzieli zazwyczaj tylko parę sekund. Zwłaszcza gdy słyszy takie miłe pii, pii, jak ja teraz...

U góry:
Chaf dowódca znowu wozi się helikopterem!

Po lewej:
a on w miłym wybuszku, łącząc się z duchami przodków



Plusy:

- kampania ucząca podstaw
- łatwe sterowanie
- dobre odwzorowanie terenu
- deathmatch na sieć
- klimat morderczej walki

Minusy:

- małe mapy
- nie najlepsza opcja przywoływania wsparcia

Ocena:

7

		Producent: Novalogic
Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.novalogic.com		

Armageddon

Worms II

Putkownik Musztarda nie miał ostatnio szczęścia. Po niedawnej przygodzie z wielkim młotkiem głowy właściwie nie czuł. Przydałyby się okłady z lodu, problem w tym, że w najbliższa okolica wprowadzie w H2O obfilowała, ale niestety stan jej skupienia nie był wystarczająco stały. Znowu trzeba będzie przetrzepać skórę tym przebrzydłym najemnikom Dr Stupida, pomyślał z błyskiem w oku. Będzie okazja do malutkiego rewanzu na Billu Gatesie za wszystkie jego grzechy (za ewentualne podobieństwa imion dżdżownic do rzeczywistych postaci Redakcja nie ponosi odpowiedzialności).

ALLOR

Każdy umęczony codziennymi bojami z komputerem będzie mógł pomóc dzielnemu Musztardzie i zobaczyć zmiany w stosunku do pierwszej części. A jest ich całkiem sporo. Pierwsza rzuca się w oczy przede wszystkim grafika. Podwyższona rozdzielczość, większe robale, więcej szczegółów - widać broń trzymaną w łapach, czy wyraz twarzy robala przeżywającego coś z ziemi (pewnie złapał innego, mniejszego, robala ;-)). Wszystko utrzymane w komiksowym klimacie łączącym rozgrywkę, która, co tu dużo mówić, do najspokojniejszych raczej nie należy - krwi tu jednak nie ma ani kropelki, w końcu kto w komiksach krwawi? Dodano także więcej schematów dźwiękowych - jest nawet polski i to z bardzo dobrze dobranymi odzywkami, a że wszystkie są w standardowych wave'ach, więc nic nie stoi na przeszkodzie, aby je zmienić na własne.

Ulepszenia dotyczą także samych plansz. Przede wszystkim występuje podział na nad i podziemne, wymagający dość drastycznej zmiany taktyki - w podziemiach air strike jest właściwie bezużyteczny, podobnie jak i samonaprowadzające się rakiety (nie ma za to jak M&M - Milutki Minigun). Dodano także bardzo przydatny edytor planszy, który obsługuje się przy użyciu myszy i oczu (z

Po prawej:
Tak w bólach rodziły się
nowe robale.



bazowej można wybrać jeden z czterech kierunków zmian i tak do momentu, aż całość będzie nam pasowała). Dla maniaków dostępna jest także możliwość narysowania całej planszy od zera czy ręcznego poprawienia dowolnej z już istniejących - tu dodać bunkier, tam opuszczone domostwo albo i malutką fortecę...

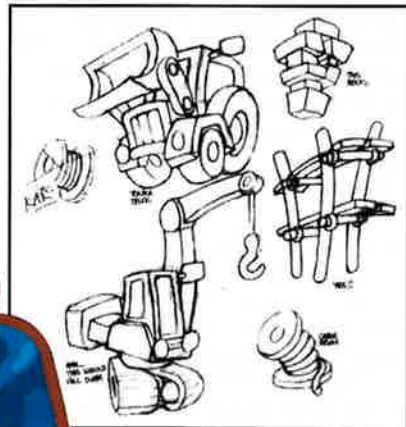
Robale, podobnie jak faceci z Siedemnastej Drużyny, także nie próżnowały. Przez czas, który upłynął od pojawienia się poprzedniej wersji ich malutkie arsenały zrobiły się znacznie obszerniejsze: w zimowe wieczory na pewno nic nie rozgrzeje tak skutecznie jak koktajl Molotowa czy (jeszcze lepiej) napalm strike. Narzekającym na samotność warto spuścić parę listów z wybuchową (dosłownie) zawartością, pozwolić się rozerwać w towarzystwie gołąbka (wcale nie pokoju), a z namiętnymi sportowcami pograć w

U dołu po prawej:
Nie ma jak wakacje pod
palmami w środku zimy.



baseball, tzn. wykorzystać odpowiednio solidny drewniany kij i główkę delikwenta w roli piłeczki. Rozrywka ta jest skądinąd popularna w pewnych kręgach obywateli naszego kraju... To oczywiście tylko część z nowych broni, reszta do późniejszego wglądu, by nie psuć teraz efektu zaskoczenia (np. po stanięciu twarzą w twarz ze stadem wściekłych krów). Dodam więc tylko, że większość parametrów można dowolnie zmieniać - od siły wybuchu przez odrzut po wrażliwość na wiatr i wszelkie pozostałe wchajstry, a wszystko to zagrać do późniejszego wykorzystania, najlepiej z niczego nie podejrzewającym przeciwnikiem.

Dzięki większym funduszom przeznaczonym na zbrojenia, robali w teamie może być teraz maksymalnie ośmiu, można się jednak umówić





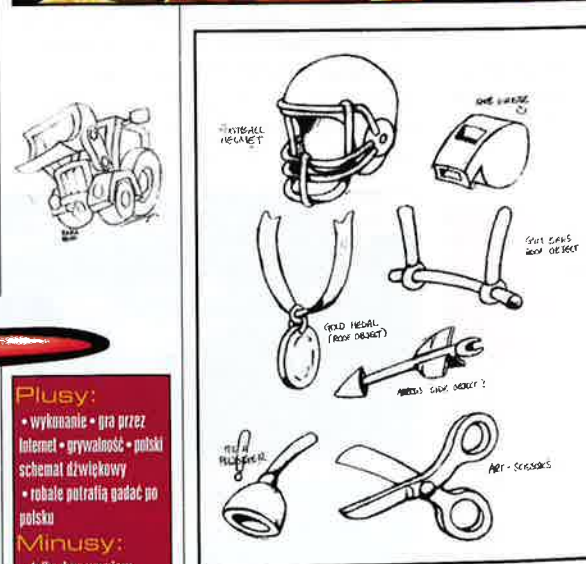
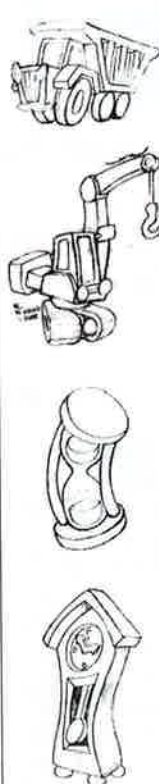
nawet na
walkę jeden na
jednego (co
Pułkownikowi Musztardzie nie wyszło za
bardzo na zdrowie...). Zmianie uległy
zasady Nagłej Śmierci: prócz redukcji energii
mamy jeszcze malutkie obsunięcia terenu (co
runde) dobrze wpływające na tempo
podejmowania decyzji. Szybkość opadania
gruntu można znacznie ustawić w opcjach,



podobnie jak stopień redukcji energii. Zresztą w ogóle zmienić można bardzo wiele, co pozwala (łącznie ze zmianami broni) właściwie stworzyć zupełnie nową grę.

Do tego wszystkiego dochodzi rozgrywka w parę osób - do dyspozycji maksymalnie sześć teamów. Prócz znanej z poprzednich wersji

możliwości grania na jednym komputerze dodano jeszcze opcję gry w sieci lokalnej lub przez Internet, w których na jeden komputer może przypadać, na szczęście, po parę drużyn (jednak z limitem sześciu na planszę). Pozwala to na pokazanie

**Plus:**

- wykonanie • gra przez Internet • grywalność • polski schemat dźwiękowy
- robale putrafią gadać po polsku

Minusy:

- tylko dwa wymiary (e. cofam to, schowaj ten miotek, sasa!!!)

Ocena:

8

wraz z kumplem reszcie świata, kto tu tak naprawdę rządzi? (ewentualnie można dać przeciwnikom fory - oni po dwa zespoły, my jeden). Do dowolnej rozgrywki można się także przyłączyć jako widz bez własnej drużyny, oczywiście jeśli nie jest to w danej rozgrywce zabronione przez jej twórców (gdy ktoś na przykład świntuszy i nie chce być podglądany).

Jedyną wadą jest dalsze trzymanie się dwóch wymiarów - czyż walka w trzech nie byłaby dużo bardziej pasjonująca, zwłaszcza z możliwością przełączenia widoku na oczy robaka? Taki mały quake z podziałem na tury, trzydziestoma różnymi broniąmi, kopaniem własnych tuneli, lina z hakiem czy bungee...

Niestety Musztarda jeszcze się nie otrząsnął po bliższym spotkaniu z impulsatorem kinetycznym o naprowadzaniu trzonkowym i ma jakieś majaki (vide poprzedni akapit). Być może gra nie zapowiada się rewolucyjnie, ale jest to ewolucja w dobrym kierunku i bardzo dobrym stylu. Akurat prezent na święta...



Wymagania:
Pentium, 16MB RAM, CDx4,
Win 95

Internet: <http://www.worms2.com>

Producent:
Team 17/Microprose

Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766

Po prawej w głębi:
Sygnalizacja świetlna na
mokro.

Szybko i mokro

Speedboat Attack

Dla gracza brak prawa jazdy nie jest przeszkodą: wystarczy, że „odpali” na swej maszynie realistyczną „wyścigówkę” i już mknie z zawrotną prędkością kilkuset kilometrów na godzinę. Ach te skoki adrenaliny przy pokonywaniu zakrętów śmierci, pisk opon na wirażach, ryk silników, szum spienionych fal... Zaraz, zaraz - jakich fal?!

MAGPIE

W kategorii wyścigów samochodowych programiści wymyślili chyba już wszystko, co tylko możliwe. Wciąż powstają programy prześcigające się w realistyczności jazdy, jakości grafiki, możliwościach i rodzajach maszyn, różnych wariantach trasy. By zwiększyć atrakcyjność rozgrywki, wprowadza się możliwość zbrojnego rozprawienia się z konkurencją, a jeżeli i tego mało, to można np. porożezdzać palętających się po torze widzów. Ludzie z Telstara doszli do wniosku, że nie mają czego szukać na lądzie i postanowili spróbować swych sił w środowisku 8 razy gęstszym od powietrza czyli w wodzie.

W „Speedboat Attack” - jak tytuł wskazuje - będziemy się ścigać przy użyciu łodzi, a ściślej mówiąc łodzi motorowych. Do wyboru mamy 5 jednostek, różniących się szybkością i wytrzymałością osłon. W zależności od trasy i trybu wyścigu zmienia się „ważność” tych parametrów: raz bardziej przydatna będzie lekka i zwinna maszyna, a kiedy indziej porządny „pancernik”.

Gra oferuje nam 3 tryby: zręcznościowy, mistrzostwa i próba szybkościowa. Możemy się zmierzyć z komputerem, z drugim graczem na tym samym komputerze (ekran zostaje podzielony na pół) lub skorzystać z opcji gry w sieci. Dostępnych jest 10 tras będących zamkniętymi akwenami wodnymi i

przypominające swym kształtem układ pokarmowy jakiegoś stwora, tak że łatwo można zgubić kierunek.

W pierwszym trybie ścigamy się z 5 przeciwnikami oraz czasem: trasa podzielona jest na punkty kontrolne, jeżeli nie uda nam się dotrzeć do kolejnego w wyznaczonym czasie, zostaniemy zdyskwalifikowani. W każdym trybie dostępne są dwie opcje: Race oraz Action. W tym drugim przypadku nasza trasa oprócz zwyczajnych „przeszkadzajek” (skocznie, mosty, skały, wyspy itp.) wzbogacona zostanie w takie atrakcje jak miny, potwory morskie czy komandosi ostrzeliwujący nas z brzegu. A propos strzelania. Nasza jednostka nie jest bezbronnym celem. Do dyspozycji mamy karabin maszynowy i rakietę, które służą do obrony i eliminacji konkurencji. Skromny to co prawda arsenał, ale dobre i to. Jeżeli uszkodzenia łodzi zaczynają być poważne, możemy je usunąć przepływając przez punkt naprawczy lub wezwać powietrzną „pomoc drogową” - helikopter.

W skład Mistrzostw wchodzi trzy ligi o wzrastającej liczbie wyścigów. Każdy wyścig trzeba ukończyć przynajmniej na 3 miejscu by wziąć udział w kolejnym. Próba zręcznościowa to typowy trening. Pokonujemy dowolną trasę z limitem czasowym. Towarzyszy



nam w tych zmaganiach może nasz „cień” czyli zapis naszej łodzi z wcześniejszego wyścigu. Sterowanie i obsługa motorówki jest szalenie prosta: klawisze kursorów plus dwa „cyngle” i parę klawiszy „funkcyjnych” (widoczki, naprawa itp.). Twórcy starali się nie przesadzać z realizmnością środowiska, chociaż czuć różnicę, że woda to nie asfalt. Nie jest to także skomplikowany symulator jednostki pływającej. Wszystko co nam potrzebne to refleks i sprawne przyciskanie „fire”. Graficznie gra nie zaskakuje, chociaż jest miła dla oka i na porządnym poziomie technicznym. Podczas całego wyścigu towarzyszy nam głos komentatora i świetna muzyka.

Speedboat nie jest konkurencją dla wyrafinowanych, „podkręconych” na wszelkie sposoby wyścigów samochodowych, jednak stanowi miłą i dobrze wykonaną odmianę tego typu gier na PC. No i najważniejsze, że można się na niej „wyżyć”.



U dołu po prawej:
Jeszcze chwila i po wodzie
pójdzie smuga... w kierunku
rywału.

Plusy:

- nieskomplikowane wyścigi - użycie pojazdów - dobra grywalność - spora dynamika

Minusy:

- gra raczej niezręczna tych bardziej wymagających fanów takiej symulacji stosunkowo niedużym realizmem „jazdy” - przydałoby się też więcej broni (skoro już jest).

Ocena:

7



W-ACTION		Producent: Telstar
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx2, Win 95		Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.telstar.co.uk		
INFO		

Precz z wirusami

Virus

Dawno temu, jeszcze w czasach Commodore 64 dość popularna była gierka o oryginalnych zasadach, która w przybliżeniu polegała na wędrówce statkiem po jego wnętrzu i naprawie uszkodzonych przez wirusy układów scalonych. Gra była na tyle realistyczna, że uszkodzenie np. układu graficznego owocowało zamazywaniem obrazu itp. Teraz, w dobie „multimedów” i „virtual 3d”, doczekała się ona swojej reanimacji. Reanimacja nazywa się Virus i firmowana jest przez Telstar Electronic Studios.

LORD YABOL

Pomysł Virusa zaczerpnięty jest z przytoczonego wcześniej programu (nie pamiętam dokładnie jego tytułu), tyle, że tym razem uszkodzeniu ulegają nie urządzenia, ale sterowniki, pliki systemowe itp., czyli krótko mówiąc system plików naszego komputera. Tak - dokładnie naszego, bowiem świat Virusa generowany jest na podstawie struktury dysku twardego, który mamy w swoim komputerze. W pomieszczeniu „systemu” widzimy nawet „od środka” monitor z naszym pulpitem, gdzie uwzględnione są zarówno nazwy skrótów, ich ikony, a nawet tapeta pulpitu. Podczas „podróży” przez pliki tekstowe są one wypisane na ścianach pomieszczeń, a pliki wav słychać z głośników, gdy odwiedzają je nasze pojazdy. Mechanizm nie jest być może rewolucyjny, niemniej jednak pomysł sam w sobie dość nowatorski i trzeba przyznać, że robi wrażenie.

Zadaniem gracza w Virusie jest walka z infekcją wirusową na dyskach własnego komputera (w tym również CD Rom i stacji dysków) oraz obrona własnych, budowanych w plikach instalacji produkcyjnych i obronnych. Instalacje te przypominają klasycznego RTSa. Jest „Defence Room” czyli pokój broniący przejścia do dalszej części bazy, pomieszczenia naprawcze, fabryka amunicji, fabryka pojazdów oraz główny budynek, którego funkcją jest transformacja zebranych z plików kilobajtów („waluta” w grze) na surowce.

Świat, w którym się poruszamy, to trójwymiarowa przestrzeń rodem z Descenta, tutaj jednak każdy plik czy katalog, to właściwie osobny pokój, mniej jest ciągłych korytarzy, ramp i ogólnie konstrukcji, do których przyzwyczailiśmy się w grach FPP. Grafika, to pełne 3D, w rozdzielczości 640x480 i przy tym chodzi dość szybko i bez przekłamań. Tyło prawdopodobnie dzięki temu, że pomieszczenia

są monotonne, powtarzają się często, a do ich pokrycia użyto „całych trzech” typów tekstury (może przesadziłem, ale niewiele). Jeśli chodzi o wirusy i nasze pojazdy, to również wyglądają one nawet lepiej niż w Quake (również pełne 3D - żadnych płaskich bitmap). Po świetle tym poruszamy się, siadając za sterami jednego z pojazdów, które są do naszej dyspozycji, czyli „zbieracza kilobajtów”, „konwertera” - przywracającego „zdrowie” plikom zainfekowanym przez wirusa oraz dwóch typów pojazdów bojowych. Oczywiście każdemu



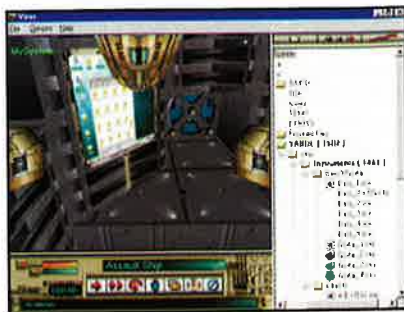
pojazdowi można wydać rozkaz, wyznaczający mu coś w rodzaju „flight planu” (kto grał w jakiegokolwiek symulator lotniczy, wie o co chodzi). O ile w przypadku kombajnów kilobajtowych czy konwerterów, jest to zrozumiałe i sensowne, o tyle wysłanie pojazdu bojowego na autopilocie i oczekiwanie, że będzie walczył, mija się z celem. Pojazd ów obija się non stop o ściany, zderza z innymi naszymi pojazdami, strzela bez powodu, a kiedy trzeba - nie strzela i przy tym ginie radośnie w starciu z najsłabszym wirusem. Natomiast, kiedy prowadziłem taki pojazd ręcznie, jednym egzemplarzem spokojnie niszczyłem Centrum Obrony wirusa (Defence Room), a przy tym „zdejmowałem” jeszcze dwa lub trzy „żyłtka”, po czym spokojnie wracałem do centrum naprawczego.



Dobrze, zacząłem wymieniać wady, więc teraz... będę kontynuował. Statkami prawie nie da się sterować, a przynajmniej jest to tak niewygodne, że np. przelot z jednego „pokoju” do drugiego trwa tyle, że w tym czasie mógłbym przejść dwa średnie poziomy Quake (a nie jestem w tej grze wirtuozem). Utrudniona jest też orientacja w położeniu własnych statków. W umieszczonym po prawej stronie oknie eksploratora znikają one po wykonaniu swego zadania i jeśli znajdują się w jakimś podkatalogu, którego strukturę później „zwiniemy” przyciskiem „minus”, to odnajdziemy taki statek dopiero przełączając się na drugą stronę panelu opcji. Możliwość to dopuszczalna, ale niewygodna, gdy potrzebna jest szybka decyzja. Poza tym sama idea Virusa - połączenia strategii z zręcznościówką wydaje mi się dość chybiona. Do tego misje są wyjątkowo trudne, nie można w ich trakcie dokonywać save'ów, a sprawowanie kontroli nad kilkoma pojazdami jednocześnie jest niemożliwe.

Reasumując - gra się wyjątkowo niewygodnie, co w połączeniu z poziomem trudności misji potrafi zniechęcić do Virusa jeszcze szybciej, niż jednostajne, monotonne pomieszczenia. Ogółem, choć pomysł był doskonały, to równie doskonale został położony przez realizację. Dlatego ocena będzie odpowiednio niska.

Po lewej:
Na screenach widzimy
trzewia naszych
komputerów.



Producent: Telstar Electronic Studios + Kidium Multimedia	
Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	
Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390	
Internet: http://www.telstar.co.uk	
INFO	

Plusy:
• oryginalność • multimedialność
wędrowki przez własny
komputer

Minusy:
• wykonanie

Ocena:

5

Objawienie czyli o pomieszczeniu języków

Java



Java nie jest po prostu jeszcze jednym językiem programistycznym, Java to przyszłość komputeryzacji, uważa Sun Microsystems. Dla Billa Gatesa natomiast to po prostu kolejny język do tworzenia aplikacji. Ale jego słowa, jak to się mówi na Dzikim Zachodzie, wyruszają na wojnę. Jak zobaczymy, wojna ta nie jest grzeczną potyczką między gentelmenami. Przeciwnie - może służyć jako podręcznikowy wręcz przykład drapieżnego kapitalizmu. Jest to wojna terytorialna. Obronić trzeba własne interesy

związane z udziałami w rynku technologii informatycznych na najbliższe dwadzieścia lat, bagatela - jakieś selki miliardów dolarów.

ROB FREEMAN

Java, nowy język, którego twórcą jest firma Sun Microsystems, Inc. może przyczynić się do największej, od czasu wprowadzenia w 1981 roku na rynek komputerów osobistych (PC), rewolucji w dziedzinie technologii informatycznych. Język ten może bowiem służyć do tworzenia aplikacji, które będą działały na każdej platformie, począwszy od Windows NT, a skończywszy na zwykłych terminalach (dumb terminal; w odróżnieniu od intelligent terminal, dumb terminal nie posiada własnych zasobów i „zdany” jest na współpracę z „samodzielną maszyną”). W świecie komputerowym oznacza to całkowicie nową jakość, podobnie jak nową jakością był PC, który zastąpił wielkie jednostki obliczeniowe (mainframe).

Na początku były ogromne jak szafy maszyny obliczeniowe. Maszyny te, znajdujące się w specjalnych, chłodnych i klimatyzowanych pomieszczeniach, były pod ciągłym nadzorem facetów w białych fartuchach. Na zewnątrz siedzieli sobie użytkownicy, którzy pracowali na czarno-białych monitorach prostych (dumb) terminali. Użytkownicy musieli znać dziesiątki tysięcy komend, które były potrzebne do przeprowadzenia jakiegokolwiek operacji na ich komputerach. Oczywiście: żadnych gier, żadnego «najeżdż i kliknij», żadnego Internetu, żadnych kolorów, żadnej grafiki - żadnej przyjemności... Poza tym nikt nie mógł wziąć terminala ze sobą do domu, nawet jeśli by tego bardzo chciał.

W 1981 roku pojawił się komputer osobisty. Wreszcie było coś, co bardzo uczeni technokraci mogli wziąć ze sobą do domu i spróbować, jakie czadowe rzeczy można przy pomocy tego czegoś zrobić. Najpierw wymyśliłi bardzo proste aplikacje, takie jak edytory tekstu i arkusze kalkulacyjne. Ale wciąż nie było mowy o grafice, żadnych operacji myszką. Aż do momentu, kiedy pojawił się pierwszy komputer Macintosh, czyli w 1984 roku. Te pierwsze aplikacje jednak, od momentu, kiedy świat wielkiego biznesu dostrzegł ich przydatność, stały się załącznikiem prawdziwej Rewolucji Informacyjnej: Macintosh, najeżdż i kliknij, Bill Gates, WWW itd. stały się częścią prawdziwej legendy. Nowy sposób zarabiania

pieniędzy. Automatyzacja, tryliony dolarów zaoszczędzone na obniżeniu kosztów pracy. Tak było do tej pory. A co teraz?

Według Suna, teraz okazało się, że jednak ta filozofia nie jest wcale taka doskonała. Komputery PC okazały się nieporęczne, niezbyt doskonale jeśli chodzi o bezpieczeństwo danych, i w ogólnym rozrachunku drogie w eksploatacji. Miliony komputerowych ekscentryków, wliczając w to piszącego te słowa, spokojnie sobie żyło z chaosu i inwestycji, które były związane ze światem pecetów. Co najmniej raz na dwa lata firmy musiały dokonywać „upgrade'u”: zarówno sprzętu (lepsze i coraz szybsze komputery), jak i coraz nowszych wersji oprogramowania dostosowanego do hardware'u. Użytkownicy musieli przeważnie rozgryzać nowe systemy na własną rękę, do tego dochodziło marnotrawienie czasu na nieskończone procesy deinstalacji, instalacji, reinstalacji, poszukiwania sposobów omińnięcia bugów. Oczywiście, aby naprawić wadliwe systemy, wzywany był serwis techniczny, który znowu musiał doinstalowywać, dodawać patche czy przepisywać linie w odpowiednich plikach wsadowych.

Oczywiście, do tego wszystkiego dochodziła ta słynna dziura w bezpieczeństwie komputerowym, którą są „miękkie” dyski i płytki cd-rom. Nośniki te pozwalały użytkownikowi bez ograniczeń instalować na firmowych komputerach najnowsze gierki, niestandardowe i niewiadomego pochodzenia aplikacje, a nawet wirusy! Tak, tak. Dla techników komputerowych oznaczało to masę pracy, tymczasem koszty utrzymania firmy rosły... Z drugiej strony oczywiście, pecety zastąpiły tak wielu tzw. managerów średniego stopnia i „pań z biura”, że zatrudnienie dobrze opłacanych profesjonalistów od komputerów stawało się inwestycją, nad którą warto było się zastanawiać. Ale oto Sun za swoim sloganem „Java Computing” zapowiada jeszcze większą redukcję kosztów i radykalne podwyższenie wydajności.

Misza - tańczący niedźwiedź, czyli rewolucja (chyba) na jawie

Filozofia Javy nie zaczęła się od projektów wielkich aplikacji. Na początku były małe applety, które miały za zadanie zrobić strony WWW bardziej „przyjemnymi”, w każdym sensie. Na przykład chcesz wejść na fikcyjną stronę Don River Web Site, na której pragniesz ujrzeć między innymi „Miszę - tańczącego niedźwiedzia”. W okienku „location” swojej ukochanej przeglądarki wpisujesz www.donriver.com i przenosisz się na stronę z wyskakującymi niebieskimi literkami html: „click here for Misha the Incredible Dancing Bear”. Klikasz tam i nagle widzisz dzikiego grizzly w baletowej spódniczce i w gustownych pantofelkach szalejącego na twoim monitorze w słynnym fragmencie z „Jeziora łabędziego”. Śliczne. Ale zaraz, zaraz. A co, jeśli Misha ma wirusa? Auć! - czy z powodu nieodpartej chęci ujrzeć poronionego niedźwiedzia załatwiłem sobie na amen system? Odpowiedź rozlega się potężnym echem: NIE! Wierz albo nie: Misha jest bezpieczniejszy niż jakiegokolwiek aplikacja na peceta, którą wyciągasz właśnie z firmowego pudełka (nie będę tu wymieniał nikogo z nazwiska, ale znamy słynne przypadki zapakowania wraz z najnowszą wersją programu gustownego i paskudnego wirucha). Misha nie może przenosić wirusów, ponieważ jest on Java-appletem, który posiada zabezpieczenie zwane silną ochroną pamięci (Strong Memory Protection). W broszurce wydanej przez Suna pod tytułem Strategic Overview of Java czytamy, że SMP „likwiduje możliwość złośliwego bądź nieumyślnego odczytu (bądź zakłócenia porządku) danych w pamięci poza granicami samego programu. Oznacza to, że aplikacje i applety Javy nie dają niepowołanym osobom żadnej szansy na dostęp do pamięci w celu zmiany struktury programu”.

Ala co tak naprawdę Misza - tańczący niedźwiedź znaczy dla świata komputerowego? Ok. Cofnijmy się trochę. Misza to swego rodzaju program, czyli coś, co komputer może „wykonać”, tak jak na przykład edytor tekstów czy arkusz kalkulacyjny. Nie musi być zaistalowany na komputerze (lokalnym czy na komputerze podłączonym do serwera), na którym go uruchamiamy, ale jest przynajmniej tak samo bezpieczny jak dowolna aplikacja pracująca na maszynie nie podłączonej do żadnej sieci. Tym, co zawsze przemawiało przeciwko sieciom była duża „śmiertelność” systemu zagrożonego przez wirusy i hackerów. Właśnie, hackerzy! Uniwersalny system sieciowy taki jak Java rozrastający się, zgodnie ze swoimi możliwościami, po całej sieci internetowej jak i intranetowej, aż prosi się, żeby stać się obiektem zainteresowania ze strony hackerskiej holoty. Może tak naprawdę nasz Misza jest tylko przykrywką dla działalności jakiejś zbrodniczej organizacji. Może tylko nam się tak wydaje, że misiu zamieszkuje sobie spokojnie stronę Dona Rivera? Może jest on nikczemnym zwierzątkiem czatującym na naszą naiwność. Może Misza to nie Misza? Może w drodze ze strony DR do naszego komputera uległ on transformacji w groźnego szpiega gromadzącego o nas wszystkich informacje? Ok. Jeśli naprawdę interesuje cię, skąd Misza pochodzi, Java oferuje ci swoją filozofię „Encryption and Signatures”. O

I
N
T
E
R
N
E
T

co chodzi? Znowu, z publikacji Strategic Overview of Java: „Java umożliwia ci skorzystanie z potężnej technologii kodowej, która potwierdza pochodzenie apletu z autoryzowanego źródła i to, że nie uległ on modyfikacji”.

Diabeł tkwi w szczegółach

Java Station to to, co może naprawdę przydać się przy okazji komputeryzacji świata biznesu. Java Station znana jest jako „komputer sieciowy”, lub jako zminimalizowany klient, w przeciwieństwie do peceta pogardliwie nazywanego przez panoszących się wyznawców Javy rozдутym klientem. Klient w sensie Javy, lub NC, to komputer, który nie posiada stacji dysków, napędu cd-rom, a wyposażony jest jedynie w graficzny interfejs i aplikacje, które są potrzebne do pracy: jednak nie tak jak w pececie, tutaj programy, z którymi pracujemy są ściągane z serwerów, podobnie wszystkie dane przechowywane są w zasobach serwerów, jak w przypadku systemu serwerów-hostów. Z tym wyjątkiem, że teraz używasz swojej przeglądarki, aby „najechać i kliknąć” na dany aplet. Chcesz wyedytować jakiś tekst? Uruchom na swoim NC browser, znajdź odpowiedni aplet edytora tekstu, kliknij, teraz to roboty, gdy już będzie po wszystkim, zachowaj dokument - zostaje on umieszczony w zasobach centralnego serwera. No, dobra - można też oczywiście ściągnąć sobie do własnego użytku odpowiednią gierkę, bez możliwości złamania żadnego z jej produkcyjnych sekretów, skopiowania na dyskietki i wyniesienia jej sobie do domowego użytku.

Jeśli chodzi o możliwości upgrade'u systemu do Javy, rozwiązanie to może być trochę tańsze niż kolejne unowocześnienie „rozдутego klienta”. Nawet jeśli dana firma posiada tylko pecety, może na nich używać Javy. Na tym właśnie polega rewolucja: nie wymaga ona zaangażowania potężnych i natychmiastowych środków inwestycyjnych. To, co zostało powyżej opisane dla NC, może być również aktualne dla peceta, choć bez systemów bezpieczeństwa, które zapewnia NC. Maszyny z Windows 95 mogą używać bez problemu aplety Javy tak, jak teraz używają zasobów Internetu. Podobnie komputery Maca, Unix, proste terminale oraz, zgodnie ze słowami Sun Strategic Overview „telefony komórkowe i inne nowoczesne urządzenia elektroniczne”. Innymi słowy: pewnego dnia twój toster również może zostać zaprogramowany w Javie (pewnie nie zdawałeś sobie do tej pory sprawy z tego, że również tostery się programują).

Ale to, co najważniejsze dla Javy, to jednak możliwość użycia zminimalizowanego klienta czyli komputera sieciowego. Jednocześnie jest to największa nadzieja Sun Microsystems. Pewnie powodzenie NC nadgrzeje trochę interesy dzisiejszej hegemonicznej pary Windows-Intel. Sun pragnie zakończyć proces ewolucji świata komputerów biorąc swój początek od maszyn obliczeniowych. Oczywiście, zdaje sobie sprawę z tego, że pecet dalej będzie głównym narzędziem dostarczającym uciechy w domowym zaciszu (choć będzie programowany w Javie oczywiście). Dlatego twórcy idei NC postanowili położyć nacisk na dwie nisze w biznesie komputerowym: bezpieczeństwo i oszczędzanie pieniędzy. W biznesie pecet może być postrzegany jedynie jako potężny i kosztowny zawrót głowy tolerowany jedynie ze względu na jego świeży i młodzieńczy charakter. Teraz, kiedy Era Informatyzacji osiąga

swoją dojrzałość, związane z nią poczucie odpowiedzialności nie będzie już dłużej tolerowało specjalistów od inżynierii nuklearnej, którzy odpalają sobie dla relaksu Doom, chyba, że aplet do tej gierki zostanie za pozwoleniem administratora sieci umieszczony w zasobach centralnego serwera. Oczywiście Microsoft nie za bardzo zgadza się z Sunem, że Java to przyszłość komputeryzacji. W tekście autorstwa Margaret Kane and Norvina Leacha opublikowanym przez ZDNN (www.zdnet.com), Senior Vice President Microsofta, Steve Ballmer dowodzi, że „przeglądarka wcale nie jest taka nie-rozdęta”. Maszyna, która jest w stanie korzystać z zasobów sieci to nie taka supertania i nie wymagająca żadnych zabiegów ze strony użytkownika maszyna, tak jak chce nam to wmówić Sun. W innym tekście opisany zostaje pokaz dynamicznych programów opartych na html, możliwych do uruchomienia na dowolnej platformie, który przeprowadzają pracownicy Microsofta. Choć jednocześnie stwierdza się tam, że te programy „nie są tak złożone jak aplety bazujące na Javie, które zwykle zawierają różnorodne wykresy i ruchome elementy graficzne”.

Ale to prawdziwe dzielenie włosa na czworo. Sun Microsystems chce „napędzać” Javą swój toster, jednocześnie zajmując się bezpieczeństwem transakcji finansowych dokonywanych w cyberprzestrzeni. Chce aby świat biznesu dał sobie spokój z pecetami na rzecz tańszych, wymagających mniejszej opieki ze strony profesjonalnego serwisu i bezpieczniejszych komputerów sieciowych. Ale nie wolno nie doceniać odpowiedzi, która nadeszła z Redmond w stanie Waszyngton, czyli z siedziby Microsofta. Nawet w najgorszym dla Microsofta przypadku, czyli gdy NC dokona rewolucji w świecie komputerów przeznaczonych dla biznesu, Bill Gates zamierza podjąć wyzwanie i pokazać światu produkt, który będzie w stanie rywalizować z Javą.

Najważniejsze pozostają dwa pytania: czy Java naprawdę gwarantuje aż taki poziom bezpieczeństwa, jak przekonują jej entuzjaści i czy NC naprawdę już teraz jest tańszy od peceta? Tak chce Sun. W artykule PC Week opublikowanym przez ZDNET stwierdzono, że bezpieczeństwo Javy może zostać łatwo naruszone z chwilą, gdy „program w postaci tzw. class file (czyli np. aplet Javy) zostanie stworzony za pomocą czegoś różnego od kompilatora języka Java”. Innymi słowy, jeśli nasz Misza - tańczący niedźwiedź zostałby stworzony przez jakiegoś superhackera-programistę lub wysłannika świata wirusów, mógłby naprawdę zainfekować twój system lub skompromitować mechanizmy, które strzegą jego bezpieczeństwa. Z drugiej strony, żadna technologia nie zagwarantuje nam stuprocentowego bezpieczeństwa. Cytowany przed chwilą artykuł zauważa, że jednak Java jest w chwili obecnej najbardziej bezpiecznym standardem ze wszystkich istniejących. Jeśli chodzi o drugie pytanie, w Sun Strategic Overview znajdziemy obliczenia wskazujące, że roczny koszt utrzymania stanowiska peceta w standardowej sieci wynosi od 12 do 15 tysięcy dolarów, podczas gdy dla Java Network Computer osiąga on wartość zaledwie 2.500 dolarów. Po konsultacjach, które odbyłem z wieloma specjalistami przemysłu informatycznego muszę szczerze przyznać, że dane te wydają się mocno

przesadzone. Jest jeszcze jedna sprawa. Konieczność ściągania każdej aplikacji w sieci przez każdego pracownika może spowodować przeciążenie całego systemu, a już na pewno strasznie spowolni pracę. Szybkość jest podstawą w dzisiejszym biznesie. Jeśli Java jej nie zagwarantuje, trudno będzie wróżyć temu językowi powodzenie. Oczywiście problem może rozwiązać na przykład super szybka sieć, taka jak Ethernet z transferem danych rzędu 100 Mbps czy coś jeszcze szybszego. Ale tu znowu powraca pytanie: może bardziej opłaca się utrzymywać dalej standardowe sieci pecetowe, a nie inwestować w sieci o megaprzepustowości?

Z pewnością ten tekst nie miał za zadanie pomóc nam wybrać między dwiema technologiami. Jeszcze za wcześnie na tego typu decyzje. Czytelnik doświadczy, a może już doświadcza, skutków opisanej przeze mnie wojny, jednak nie będzie to wpływ bezpośredni. Jeśli pracujesz na lub uczysz się Javy, Microsoft Visual C+++, Visual J+++, Visual Basic, PC's, Delphi, Lotus Notes, Windows NT lub jakiegokolwiek z technologii obecnych obecnie na rynku, to zapewne jesteś na dobrej drodze. Nawet jeśli jedna technologia zwycięży inną, na przykład jeśli zrealizuje się najbardziej optymistyczna wersja snu Suna o wszechobecnej Java Computer Network, twoja sieć PC NT czy też twoja biegłość programowania w Visual Basicu na pewno przydadzą się jeszcze na długie lata. Pilnowanie własnego interesu, czyli nie angażowanie się od razu w wątpliwe przedsięwzięcia, to najlepszy sposób działania. Można to też nazwać elastycznością. Nawet Bill Gates robi to samo: kupuje licencję na Javę i tworzy swojego Internet Exploratora przy jej pomocy, stwierdzając, że to przecież „po prostu język programistyczny”. Oczywiście, jak mieliśmy okazję się przekonać, jest to coś znacznie większego.

Już po napisaniu tego artykułu, zobaczyłem w telewizji amerykańskiej pierwszą reklamę komputera sieciowego. Była to maszyna stworzona przez firmę Oracle, tę samą od słynnej bazy danych. W reklamie występował młody człowiek nie przedstawiony jednak jako typowy dla reklam komputerów PC młody bogacz, ale jako ktoś z biednej rodziny. (Wyglądał na kogoś z Ameryki Łacińskiej, co w USA jest synonimem emigranta pracującego na farmie za nędzne grosze.) Głos narratora radośnie ogłasza, że oto nikt nie zostanie wyłączony z życia w Erze Informatyzacji, pokazany zostaje nasz młodzieniec surfujący w Internecie i oglądający obraz wideo real-time, na którym delfin zanurza się w oceanie. Jako monitora nasz bohater używa... rodzinnego kolorowego telewizora (oczywiście - nawet najbiedniejsi w Ameryce mają kolorowe telewizory). Cena komputera w reklamie zaczyna się od 299 dolarów, to mniej więcej tyle ile kosztuje 15-calowy kolorowy telewizor oraz znacznie mniej niż liczony w tysiące dolarów zestaw PC. Reklama nie odpowiedziała na kilka moich pytań: Czy komputer sieciowy będzie umożliwiał edycję tekstów? Czy będzie można sobie z nim pograć? Czy ten biedny chłopak będzie w stanie nauczyć się na nim jak programować w Visual Basicu czy Javie? Czy też jedyne, co będzie można przy jego pomocy zrobić, to skakanie po Internecie w taki sam sposób jak teraz przerzucamy się za pomocą pilota między kanałami telewizyjnymi?

Kamera QUICKCAM COLOR

- narzędzie do wideokonferencji

Każdy internauta, chcący porozmawiać z innymi użytkownikami sieci, korzysta z kanałów IRC. Obecnie jest to jedna z najpopularniejszych usług (oczywiście obok poczty elektronicznej) służąca do porozumiewania się. Mimo iż IRC posiada dużą zaletę - jaką jest szybkość wymiany informacji - to niestety nie ma takiej możliwości, aby osoba korzystająca z usług kanałów IRC widziała i słyszała swoich współrozmówców. Do tego typu rozmów zostały stworzone wideotelekonferencje.

ZBIGNIEW ZIELIŃSKI

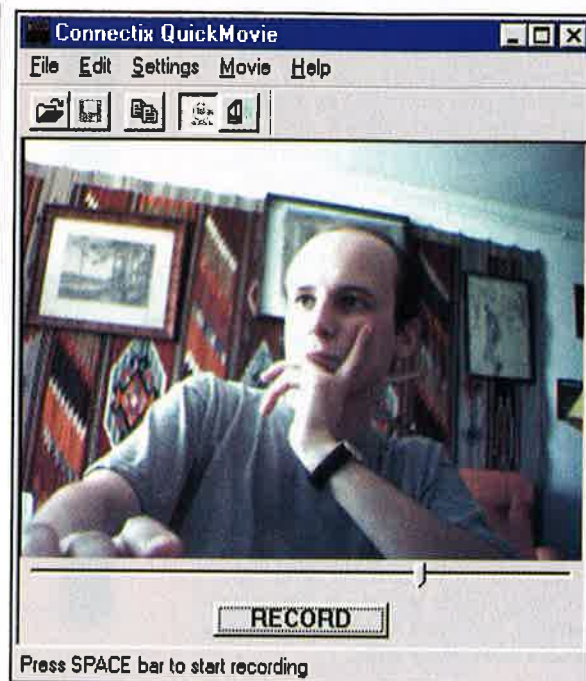
Co trzeba posiadać...

Aby móc aktywnie uczestniczyć w wideokonferencjach - tak wielce popularnych w Internecie, użytkownik musi spełnić pewien oczywisty warunek - musi posiadać odpowiedni sprzęt:

- * komputer - niezbędne minimum to 486DX4/100 z 8MB RAM, choć powszechnie już wiadomo, że teraz bez Pentium 133 i 16MB nie da się wygodnie pracować,
- * modem 28.8 Kbps lub szybszy,
- * system operacyjny Windows 95 (coż, wymóg czasów),
- * kartę dźwiękową zgodną z SoundBlaster 16 - ważne jest, aby posiadała full-duplex (oraz mikrofon).
- * oraz rzecz najważniejszą - czyli kamerę QuickCam Color firmy Connectix.

Co w zestawie?

Za cenę około 1100 zł użytkownik staje się posiadaczem niewielkiego urządzenia (wyglądem przypominającego helm pletwonurka z jednym okiem), pozwalającego mu na robienie animacji, filmów czy też zdjęć w kolorze. Sprzęt jest dostarczany w gustownie zapakowanym pudełku wraz z oprogramowaniem i instrukcjami. Kamera nie wymaga żadnych dodatkowych kart video, digitizerów; podłącza się ją bezpośrednio do łącza równoległego (drukarkowego), zaś źródłem zasilania kamery jest łącze, do którego podpiną się klawiaturę (w komplecie znajduje się potrzebna przejściówka). Instalacja samego sprzętu jest nieskomplikowana tak jak i driverów (czyli sterowników) - system Windows 95 automatycznie rozpoznaje sprzęt, jaki jest podłączony do komputera dzięki funkcjom Plug&Play.



Następnie należy zainstalować oprogramowanie (dostarczane na dyskietkach i płycie CD-ROM), które będzie współpracowało z naszą kamerą i można już zacząć pracować.

Program instalacyjny automatycznie zakłada nową grupę pod nazwą Connectix QuickCam, w skład której wchodzi pakiet oprogramowania: QuickMove (do zgrzywania animacji, filmów na dysk twardy), QuickPict (do robienia zdjęć) oraz pliki ReadMe (dokumentacja) i Uninstall.

Jedynym mankamentem dla polskiego użytkownika jest brak instrukcji obsługi w ojczystym języku.

Działanie kamery QuickCam Color:

QuickCam Color umożliwia użytkownikowi zgrzywanie filmów w różnych rozdzielczościach, począwszy od 160x120 do 640x480 pikseli. W zależności od tego, jaką użytkownik ustawił rozdzielczość, będzie miał szybkość nagrywania filmów: począwszy od 4 klatek aż do 30 klatek na sekundę. Istnieje także możliwość ustawienia ilości kolorów „widzianych” przez kamerę - od 256 do 16 milionów kolorów (istnieje także możliwość nagrywania filmów w 256 odcieniach szarości).

Przy nagrywaniu filmów bardzo ważne jest to, jaka rozdzielczość zostanie wybrana i ilość kolorów: im większa jest



rozdzielczość i liczba kolorów, tym wolniej zostanie nagrana animacja, mniejsza będzie też ilość wyświetlanych klatek/s. Wiąże się to jednak bezpośrednio z procesorem, jaki jest zainstalowany w komputerze - im mocniejszy procesor, tym lepsza jest jakość i szybkość wyświetlania nagrywanych animacji. Testując kamerę QuickCam Color na komputerze Pentium 133, muszę przyznać, iż jakość i prędkość wyświetlanych filmów jest zadowalająca. Należy jednak stwierdzić, iż QuickCam ze swoimi parametrami technicznymi raczej nie nadaje się do zastosowań profesjonalnych - za to dla zastosowań domowych jest wprost idealna.

Oprogramowanie dostarczane z kamerą umożliwia nagrywanie danych z kompresją Cinepak Codec Radius, która pozwala na skompresowanie filmu bez większej straty jakości danych. Istnieje także możliwość nagrywania danych z wykorzystaniem VIDEQ (Video Digitally Enhanced Compression) - specjalnej kompresji pozwalającej na szybsze odtwarzanie klatek, przy ich większym rozmiarze. Użytkownik może także ustalać samemu poziom nasycenia barw, ziarnistość, wygładzanie i ostrość wyświetlanych filmów. Możliwe jest skorzystanie także z efektów specjalnych tj. odwrócenie filmu, lustro itp. Nagrane filmy można zachować na dysku w postaci plików AVI, zaś zdjęcia jako BMP, JPG i TIFF.

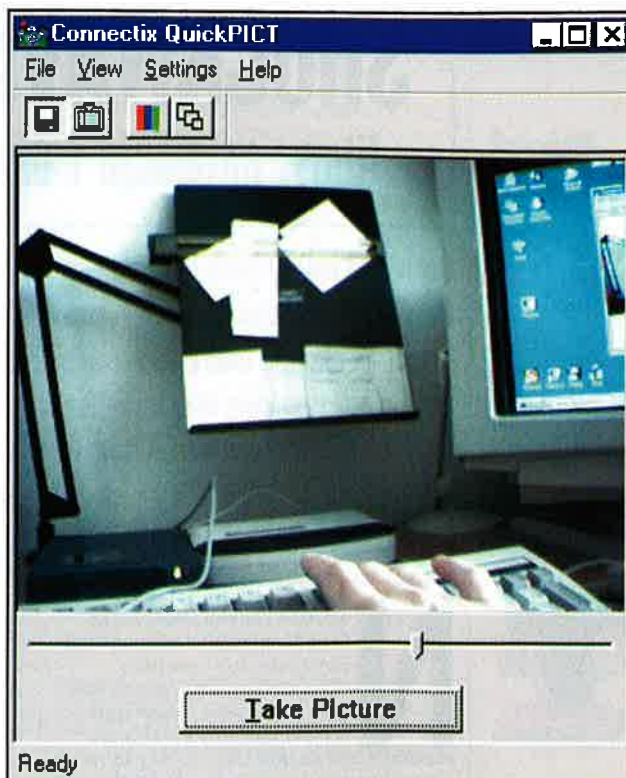
Praca z telekonferencjami...

Z chwilą, gdy posiadamy już odpowiedni sprzęt oraz możliwość podpięcia się do Internetu, pozostaje jedynie zainstalowanie odpowiedniego oprogramowania do obsługi

telekonferencji. W chwili obecnej na rynku można spotkać specjalistyczne programy stworzone z myślą o takim wykorzystaniu sieci - np. VideoPhone - lecz należy pamiętać, że takie oprogramowanie kosztuje. Mimo to, istnieje parę programów służących do telekonferencji i przy okazji są one rozprowadzane w wersji shareware. Do nich zaliczyłbym dwie najlepsze obecnie aplikacje - CuSeeMee i HoneyCam. Obydwa programy mają wbudowaną obsługę QuickCam - i nie ma żadnych problemów w pracy kamery z ww. aplikacjami.

Chciałbym jednak dodać, iż prędkość przesyłania danych (tj. obrazu i dźwięku) podczas pracy z telekonferencjami znacznie się obniża - co w szczególności widać w chwili odświeżania ekranu. Realna prędkość odświeżania klatek wynosi 2-3 na około 20 s, w chwili gdy zostanie wyłączony np. dźwięk - prędkość może być już w miarę znośna. Wszystkich zainteresowanych odsyłam na stronę <http://www.sphere-net.com/rcekal/reflist.htm>, na której znaleźć można wiele adresów telekonferencji.

U dołu:
Zagadka - Ile komputerów
mieści się w jednym
komputerze... podłączonym
do Internetu



Inne wykorzystanie kamery

Wielu internautów urozmaica swoje strony www przy pomocy kamer - istnieje już kilka tysięcy witryn, na których mamy możliwość oglądania np. miejsc zamieszkania, czy pracy, użytkowników. Są witryny ukazujące ruch na przejściach granicznych (<http://www.tieh.fi/video.htm>), czy też widok z wieżowców w Calgary (<http://www.cict.com/weather/live.htm>), jak i panoramę Niagary (<http://www.ag.net/360.htm>). W ten sposób nie wychodząc z domu za pośrednictwem sieci możemy odwiedzić wiele ciekawych miejsc - do tej pory dla nas niedostępnych.

Podsumowanie

Kamera QuickCam Color jest zdecydowanie dobrym sprzętem. Za relatywnie niedużą kwotę użytkownik mający dostęp do Internetu ma możliwość podpięcia się do każdej telekonferencji. Oprogramowanie dostarczane wraz z kamerą pozwala na szybkie robienie zdjęć i filmów o dobrej jakości - co można później wykorzystywać w domowych produkcjach wideo czy też w opracowywaniu albumów, retuszowaniu grafik itp. Jeżeli ktoś dysponuje ww. kwotą, może śmiało decydować się na zakup kamery i nie powinien być zawiedzony.

Adresy programów do obsługi telekonferencji:

<http://cu-seemee.cornell.edu/welcome.html>
<http://www.honeysw.com>



SHOCKWAVE

- filmy, animacje i dźwięk w HTML'u

Sieć Internet jest najszybciej zmieniającym się medium, dostarczającym milionom ludzi na świecie wielu ciekawych informacji. Powszechnie wiadomo, iż strona napisana „suchym” tekstem, nie opatrzona żadną grafiką - robi ją nieatrakcyjną dla odbiorcy. Dlatego nastąpił szybki rozwój stron www, które zawierają wiele wiadomości, są okraszone wspaniałymi grafikami, animacjami oraz ostatnio dźwiękiem. Jednak powoli wszystkie te „rozszerzenia” html'u stają się standardem, a twórcy stron www wciąż poszukują czegoś nowego.

ZBIGNIEW ZIELIŃSKI

Naprzeciw tym potrzebom wyszła firma Macromedia z nową aplikacją Shockwave, która umożliwia wyświetlanie w dokumentach html m.in. filmów video, odtwarzanie dźwięku, animowaną grafikę czy różnorakie interaktywne przyciski. Aby korzystać z dobrodziejstw jakie niesie ze sobą Shockwave, musimy rzecz jasna - wcześniej go zainstalować. Sam program instalacyjny zajmuje około 2.7 Mb - należy pamiętać, iż ta aplikacja jest tzw. plug-in'em rozszerzającym podstawowe możliwości przeglądarek www i bez niej nie będziemy mogli odtworzyć animacji i filmów ze stron WorldWideWeb'u. Instalacja modułu przebiega niezwykle szybko - wystarczy podać katalog, w którym ma być zainstalowany program oraz z jaką przeglądarką www pracujemy (Netscape Navigator, bądź Internet Explorer) i już możemy przeglądać dokumenty z Shockwave. Wcześniej jednak napiszę o...

Wymaganiach aplikacji

Są niezbyt wygórowane (podaję je za danymi firmy Macromedia):

- * dowolny pecet z procesorem 486DX (ważne jest aby nasz komputer posiadał koprocessor),
- * 8Mb pamięci,
- * karta grafiki VGA (256 kolorów).

Jednak aby praca z Shockwave przebiegała w sposób bezkonfliktowy - radziłbym wszystkim użytkownikom zaopatrzyć się w szybki modem (28.800bps jest wręcz niezbędny), lepszą kartę graficzną, a przede wszystkim w 16Mb pamięci. Mile widziana byłaby również karta dźwiękowa, dzięki której moglibyśmy posłuchać ścieżki dźwiękowej nadawanej wraz z animacjami i filmami. Napiszę jeszcze, że musimy mieć zainstalowany system Windows 95, bądź NT, aby nasz moduł chciał w ogóle działać (coż, wszystko powoli zaczyna żądać zainstalowanego systemu Windows 95...). Chciałbym dodać, iż Shockwave działa nie tylko na PC, ale również i na komputerach Macintosh.

Co oferuje nam Shockwave?

Na stronach poświęconych tej aplikacji zauważyłem wiele gadżetów, animacji, filmów, dźwięków, które są wykorzystywane przez ten program. Dla każdej osoby, zajmującej się na co dzień tworzeniem stron www - Shockwave powinien być niezwykle pomocny. Aplikacja ta pozwala na zamieszczanie w dokumentach html dowolnych animacji, grafik czy też dźwięków - z jednym „ale”:

wszystkie te usługi są wyświetlane „na żądanie”. Tj. poruszając się na stronie bogatej w grafikę i animację (czasami i w dźwięk) - użytkownik zaczyna doświadczać na własnej skórze - jak mała jest przepustowość łącz; w chwili gdy wszystkie te zamieszczone na stronie „bajery” zaczynają się wczytywać. Shockwave oddaje do dyspozycji każdemu internaucie - możliwość wyboru: między odczytaniem wiadomości znajdujących się na stronie, a zobaczeniem ich na własne oczy, po kliknięciu na dany odnośnik.



Pozwala to osobom, tworzącym strony www, np. serwisy informacyjne, na zrobienie atrakcyjnych i przyjemnych dla oka stron z ciekawymi informacjami, wydarzeniami i pozostawia furtkę - na zainstalowanie na stronie animacji, czy też filmów - które by te „newsy” uzupełniały.

Dzięki Shockwave - użytkownik nie musi „na siłę” oglądać tych wiadomości, jeżeli natomiast chce je obejrzeć - klika w odpowiednie miejsce i voila! Jest to bardzo dobre udogodnienie dla wielu osób; i dla twórców stron www i dla przeciętnych użytkowników - gdyż prędkość pracy wzrasta zauważalnie na serwerze korzystającym z opcji Shockwave. Popularność Shockwave wzrasta z miesiąca na miesiąc -

świadczą o tym dane na serwerze Macromedia, gdzie odnotowano już 15 mln pobrań ww. aplikacji (należy dodać, iż jest to freeware).

Gdzie znajdziemy serwisy Shockwave?

Gdy mamy już zainstalowane oprogramowanie i odpowiedni sprzęt na biurku, możemy zacząć przeszukiwać sieć pod kątem animacji, filmów i dźwięków działających z Shockwave. Swoje poszukiwania proponuję zacząć od stron www firmy, która stworzyła ów standard - Macromedia - www.macromedia.com/



shockwave. Na stronie tej użytkownik znajdzie wiele informacji dotyczących samej aplikacji, jej obsługi, miejsc z których można pobrać program, linków do stron wykorzystujących Shockwave. Polecam szczególnie linki do innych stron www, na których jest wykorzystana ww. program. Możliwości tego serwisu doceniły już duże firmy i wykorzystują go z powodzeniem od dłuższego czasu. Zapraszam również na wielce ciekawą stronę: www.swave.com/html/downloads/ na której znajdziecie wiele informacji i adresów stron z Shockwave.

Jak używać Shockwave?

Wielu czytelników zapewne już zainteresował moduł, mający tak wiele zalet (o wadach jak na razie nie pisałem - poruszę ten problem poniżej). Otóż praca z Shockwave jest bardzo prosta i intuicyjna. Po zainstalowaniu programu, jest on gotowy do pracy. Wystarczy jedynie połączyć się z naszym dostawcą internetu i poszukać serwisu z Shockwave. Na takiej stronie, obok „zwykłych” informacji, znajdziemy ładną grafikę - odnośnik, który po kliknięciu na nim, uruchamia film, animację, czy też dźwięk zapisany w formacie Shockwave. Należy dodać, iż mamy możliwość skalowania wyświetlanej animacji, czy też filmu, co wielce pomaga w oglądaniu. I w tym momencie chciałbym napisać o jednej wadzie ww. aplikacji. Otóż, jak każdemu internaucie wiadomo, najprostsza animacja (czy też najkrótszy film) zajmuje dosyć dużo miejsca na dysku, a co z tym się wiąże - wydłuża odczytywanie stron www. Shockwave, niestety nie jest pozbawiony tej wady i niektóre, lepsze filmy - potrafią poddać ciężkiej próbie cierpliwości i portfelu użytkownika. Jest to jak na razie poważny problem do pokonania - uważam, że może jedynie pomóc ISDN (aczkolwiek sam nie wiem na jak długo by wystarczył).

Przyszłość Shockwave

Trudno przewidzieć jak będzie wyglądała sieć za pół roku, rok. Internet jest najszybciej rozwijającym się medium wymiany informacji, a animacja i grafika są już nierozłączną częścią stron www. Filmy i dokładne animacje są praktycznie kolejnym krokiem w rozwoju sieci i WorldWideWeb - kto wie czy w niedługim czasie nie zdominuje tej części Shockwave. Posiada on wiele zalet - możliwość zamieszczania filmów, animacji, dźwięków, a ostatnio i interaktywnych gier oraz jedną wadę - małą prędkość pracy, ściągania dokumentów. Mimo wszystko jest on coraz częściej wykorzystywany przez serwisy informacyjne, firmy fonograficzne i koncerty kinematograficzne (takie jak Warner Bros).

e-mail: zbylu@complex.com.pl
<http://www.complex.com.pl/~zbylu>



Poradnik hackera #7

Panie (oby) i panowie - jest sprawa. Zaczynam trochę gonić w piętke. Może podrzucicie mi trochę pomysłów? Na przykład: czego chcielibyście się dowiedzieć, czego nie bardzo rozumiecie, czym mam się zająć, by zadowolić Wasze oczekiwania (tylko nie piszcie „sprzedają kapusty”!). Skądinąd wiem (z korespondencji), że ten kącik ma sporo fanów, więc liczę, że zareagujecie na mój apel (nie wspominając o poprzednim - czyli nadsyłaniu własnych poprawek do gier, co jest NADAL aktualne). Liczę na Was i Wasze pomysły!

DRACO

A póki co nieco nietypowe wydanie naszej rubryki. Dziś nie będę zbyt wiele mówił JAK edytować save (choć naturalnie trochę się powymądrzam), a powiem dużo o tym, CZYM to robić. Skarżycie mi się bowiem na brak odpowiednich programów narzędziowych dla komfortowego edytowania save. Miejmy nadzieję, że to, co przeczytacie poniżej, trochę poprawi Wam humory. Dziś bowiem opiszę Wam dwa programy, które - dla osób mających ogólną orientację w temacie „mieszanie w save'ach” - będą niezłą pomocą przy takich manipulacjach. Typowy gracz posługuje się zwykle w tym celu programem Dos Navigator (lub zbliżonym), który jednak stworzony został w raczej innym celu i dlatego nie zawiera kilku dość przydatnych do naszych zastosowań opcji, a i jego obsługa nie należy do najwygodniejszych.

Może więc zamiast DN zaczniemy używać innych programów? Np. Hex Workshop, firmy BreakPoint Software? Program ten działa pod Windows'95 i zawiera w sobie trzy niezależne programy. Pierwszym z nich jest kalkulator, umożliwiający (oprócz typowych funkcji) błyskawiczne i proste przeliczanie wartości dziesiętnych na heksadecymalne (i vice versa). Na pewno jest wygodniejszy od tego w DN. Drugim programem, o zasadniczo zbliżonych możliwościach, jest Base Converter. Robi on zasadniczo to samo co kalkulator, ale posiada bardziej różnicowane funkcje. Po pierwsze podaje także wartości binarne wpisanej wartości. Po drugie można wpisywać też liczby tak w „formacie” klasycznym, jak i intelowskim, gdzie - jak wiecie - bajt starszy i młodszy powinien ulec zamianie. Mało zrozumiałe? Powiedzmy, że interesuje nas jakiej to wartości odpowiada np. \$ABCD. Otóż jak wiadomo odpowiada on liczbie 43981. Ale... jeśli np. tę wartość „wklepiemy” bezpośrednio z jakiegos save'a pc-towskiej gry, to należy odczytywać jako \$CDAB, czyli 52651. Czasem sprawa to nieco kłopotów graczom... Za pomocą Base Convertera możemy ominąć konieczność tej przestawianki, po prostu wpisujemy „jak leci” daną wartość i z menu wybieramy tylko przypisany jej status (intel/motorola), a komputer poda nam jej prawidłową wartość dziesiętną. To zresztą nie wszystkie możliwości tej aplikacji, ale dla naszych zastosowań tyle wystarczy.

Najważniejszy w tym zestawie jest tytułowy Hex Workshop v2.50. Za jego pomocą odczytamy save i w prosty sposób, wykorzystując opcję Find, znajdziemy interesującą nas wartość, tak w heksach, jak i wartości dziesiętne oraz ciągi ASCII. Ponieważ dwa wcześniej opisane programiki są podpięte pod HE, to możemy z nich bez problemu korzystać. Edytując dany plik, możemy naturalnie korzystać z wszystkich typowych opcji edytorów tekstu (select all, select block, insert, copy, paste, replace etc.). Przydatną dla „mieszaczy” w save'ach opcją jest niewątpliwie „compare”, dzięki której możemy

porównać (z możliwością ustalenia granicznych adresów) dwa pliki, a komputer zaznacza miejsca, w których wystąpiły różnice - jak jest to przydatne, tego chyba nie muszę mówić... Muszę? OK. Po co mamy stosować porównania dwóch plików? Np. celem stwierdzenia, w którym miejscu komputer zapisuje poszukiwany parametr; powiedzmy, że dane są zaszyfrowane i np. licznik żyć w grze X (powiedzmy 5 żyć) nie jest możliwy do lokalizacji tradycyjnymi metodami. Why? Prosta sprawa. Otóż ilość żyć na panelu gry wcale nie musi być przecież identyczna z wartością zapisaną w odpowiedniej komórce. Może się bowiem okazać, że wyjściową liczbą w tej komórce jest np. 15, a kolejne utraty życia redukcją ją o 1 (albo 3), zaś w momencie gdy przyjmie ona określoną z góry wartość, komputer komunikuje: game over. Może też być tak, że wyjściowa wartość jest równa 0, zaś utrata żyć powoduje zwiększanie jej wartości o 1 (albo 10, 14, itp. wedle fantazji programisty), a osiągnięcie odpowiednio wysokiej wartości znów owocuje znanym i nie lubianym komunikatem.

Co zatem robimy? Zapisujemy save, tracimy życie (najlepiej możliwie nie ruszając się z miejsca, by zminimalizować ilość zmian, jakie niewątpliwie wystąpią w zgrywie), znów zapisujemy save... Najlepiej by było, gdyby oba save'y miały równą długość, ponieważ przy różnej długości save'ów ta metoda zwykle traci sens (czemu - no ludzie, pomyślcie sami!). Teraz porównujemy oba zapisy opcją „compare” - i widzimy wszystkie miejsca, w których pojawiły się nowe wartości (najlepiej zapisać ich adresy). Wczytujemy grę, tracimy kolejne życie i robimy trzeci save. Teraz porównujemy go z drugim i pierwszym (naturalnie nie naraz, tylko po kolei). I znów zapisujemy adresy zmian, eliminując te, które się nie powtarzają. Istnieje duża szansa, że dzięki kilku takim cyklom uda nam się zlokalizować komórkę odpowiedzialną za informacje o ilości żyć, zaś analiza jej kolejnych wartości zdradzi nam metodę zastosowaną przez programistę (dodaje czy odejmuje, jakie wartości odpowiadają jednemu życiu itp.).

Ale wracajmy do naszego programu. Można np. zmusić go, by obliczał nam sumy kontrolne (też przydatne!) etc. Szczegóły znajdziecie w dokumentacji. Jak na aplikację windosowską przystało, HE umożliwia nam dość bogate możliwości ingerencji w wygląd tego, co widzimy na ekranie - od ilości kolumn, w jakiej wyświetlany jest dany plik, poprzez zmiany wartości wyświetlanych tam offsetów na heksy i liczby dziesiętne, aż po dobór kolorów i wielkości i rodzaju fontów. Naturalnie modyfikacja standardów gry nie jest jedyną formą zastosowania tej aplikacji - ale z naszego punktu widzenia jest to narzędzie wręcz stworzone z myślą o takich działaniach. Polecam go więc

macie całe 90 dni (tyle można legalnie używać wersji shareware), by sprawdzić, że nie kłamalem.

Innym programem (autorstwa czytelnika CDA) jest freewareowy Mr. Save (zgodnie do czego służy). Tu, w ramach bezczelnego ułatwienia sobie pracy, posłużę się fragmentem instrukcji (kto w końcu lepiej niż autor może zarekomendować swoje dzieło?):

„Program Mr. Save służy do wprowadzania zmian do SG gier i innych plików. (...) Mimo że jest to jeszcze wersja testowa, może on dużo, m.in.: wpisywać pod dowolny offset wartość podawaną w systemach: dziesiętnym, szesnastkowym, binarnym i ASCII; wpisywać dowolną wartość w blok tzn. od offsetu 1 do offsetu 2; przekształcić liczbę większą od 255 w liczbę zapisaną w kilku bajtach, w odwrócony sposób charakterystyczny dla komputerów PC (np. AB DCH będzie zapisane jako DC ABH); odczytywać i zapisywać poprawki do plików; kompilować pliki z poprawkami do formatu „.exe”. Dodajmy, że program ma polską dokumentację i help oraz nie jest trudny w obsłudze (przetestowałem) a ponadto zawiera kilka przykładowych poprawek do gier.

Oba programy znajdziecie na CD, w katalogu Bonus/Hacker, OK, zostało jeszcze odrobinę miejsca na poprawki do gier... Ostatnio było nieco starszych gier, więc dziś dla odmiany parę nowości. Resident Evil

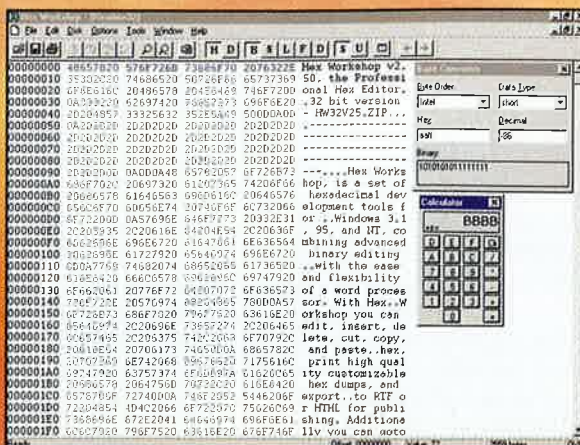
Gralem jako Jill. Daj jej do ręki broń (pistolet) i zrób save. W save znajdź linie 320 odszukaj tam dwa bajty: 02 0f. Drugi (0f) odpowiada za ilość amunicji. Maksymalna wartość to f. Natomiast w miejsce 02 (co odpowiada temu pistoletowi) wpisz: 03 - shotgun, 04 - colt, 06 - miotacz ognia (cienizna wbrew pozorom - strasznie szybko wyczerpuje się amunicja przy ogniu ciągłym), 07 - bazooka, 08 - rocket launcher (kocham to!). Teraz już zombie nie są problemem.

Conquest Earth
By podrasować swoje surowce, cash itp. musisz edytować ce_text.wad, np. dla levelu 13 surowce znajdują się w linii 07f980.

Imperialism
Zapisz stan kasy i zrób save. Odnajdź w nim nazwę swojego państwa. Jakies 80 bajtów dalej znajdziesz stan kasy.

Milej zabawy!

Ps, Errata - w poprzednim numerze, przy opisie poprawek do Dune, wpisałem (w nawiasie) swój komentarz - tyle tylko, że dotyczył on zupełnie innej poprawki do gry, która nie zmieściła się na stronie. Stąd jest on „ni z gruchy, ni z pietruchy” i mógł tylko zdezorientować czytelników. Sorry!



Świąteczny Chaos



Niniejszy odcinek Chaosu jest podwójnie okolicznościowy. Po pierwsze, jest to jubileuszowe, dwunaste wydanie, więc niejako pierwsze urodziny naszego wspólnego działu, a poza tym jest to numer świąteczny, więc wszyscy miłośnicy Chaosu będą mieli wiele czasu na granie zarówno w komputerowe, jak i fabularne RPG (chyba, że rodzice przymuszają ich do prac świątecznych - mi najbardziej odpowiada mordowanie karpi ;-). Dlaczego???!!! bo nie lubię milczków. W związku z powyższym faktem będzie trochę inaczej, niż zwykle. Koniec roku to zwykle czas podsumowań. Dlatego też popastwię się nad obecnymi, i aktualnie powstającymi grami RPG, Yasiu stworzy coś (jeszcze nie wiem, co:) o fabularnym RPG, a Dziś przedstawi reportaż z Mrozonu (już doprowadził się do stanu używalności. Dlaczego nie mogłem z nim jechać???. A sam podczas świąt może dam się wreszcie przekonać do sesji w Star Wars, mimo morderczych zajęć (z nożem do marchewki? to bardziej pasuje do Mr. Jedi'ego:-) i protestów rodziny. Tak na marginesie - rodzicom, którzy będą was straszyć grzechem i herezją, polecam recenzję Warhammera w którymś z poprzednich numerów, gdzie dość wyraźnie wyjaśniłem, co o tym myślę i co powinien myśleć rozsądny człowiek.



PISZĘ O TYM DLATEGO, ŻE Z OKAZJI ŚWIAT NAGÓWKA NA GRACZY KOMPUTEROWYCH I ZWOLENNIKÓW RPG BĘDZIE JESZCZE WIĘKSZA, NIŻ ZWYKLE (TAK SZCZERZE, TO NIE ZAZDROSZCZĘ MIŁOŚNIKOM QUAKE. W SUMIE NIE WIEM, CZY WOLAŁBYM POSADZENIE O SATANIZM, CZY O TENDENCJE MORDERCZE, O ILE KTORAKOLWIEK Z TYCH ALTERNATYW JEST POZYTYWNA). NIE PRZEJMUJMY SIĘ JEDNAK - OSZOŁOMÓW NALEŻY NAWRACAĆ, A JEŚLI SIĘ NIE DA, TO IGNOROWAĆ. NIE WALCZMY Z NIMI ICH WŁASNĄ BRONIĄ, GDYŻ WTEDY OKAZALIBYŚMY SIĘ GODNI STAWIANYCH PRZEZ NICH ABSURDAŁNYCH ZARZUTÓW. JEŚLI JUŻ PRZEKONAMY RODZICÓW, ŻE ŚWIĘTA SĄ ODPOWIEDNIĄ PORĄ DO INTENSYWNEJ GRY, TO BĘDZIEMY MIELI W CZYM WYBIERAĆ. Z KOMPUTEROWYCH RPG CO PRAWDA WYBÓR BĘDZIE NIEWIELKI, ALÉ ZA TO SAME DOSKONAŁOŚCI. LANDS OF LORE 2 (WRESZCIE JEST), BETRAYAL IN

ANTARA ORAZ, EWENTUALNIE BRIGHTRIGHT (KTÓRY W ZASADZIE NIE JEST DO KOŃCA RPG, ALÉ GRA SIĘ DOŚĆ MIŁO). NIESTETY WIĘCEJ GIER RPG W TYM ROKU NIE POPEŁNIONO, A JEŚLI NAWET, TO NA TYLE ŻAŁOSNE, ŻE NAWET NIE DOTARŁY DO NASZEJ REDAKCJI. JEST JESZCZE SHADOWS OVER RIVA, ALÉ TO BYŁO JUŻ WCZEŚNIEJ A TYLKO RECENZJA POJAWIŁA SIĘ TAK PÓŹNO. KIEDY ROZMAWIAŁEM O TYM Z ALLOREM, DOSZLIŚMY DO WNIOSKU, ŻE PO DAGGERFALLU (MIMO WSZYSTKICH JEGO WAD, A TYCH MIAŁ WIELE) NIE BYŁO JESZCZE GRY RPG, KTÓRA ZASŁUŻYŁABY NA MIANO „ROLPLEJA ROKU”. TAK PRYWATNIE, TO WSZYSTKIM, KTÓRYM DO ŻYCIA NIE JEST POTRZEBNE TRUE 3D I FULLY RENDERED MULTIMEDIA, POLECAŁBYM PERŁKĘ SHAREWARE: EXILE 3 RUINED WORLD. TAK SZCZERZE, TO LANDS OF LORE 2 PRZYPOMINA MI NASTROJEM (A RACZEJ JEGO BRAKIEM) OSTATNIEGO BEHOLDERA, KTÓRY W ŚWIATKU

„WIELKICH PRZEDWIECZNYCH NASZEGO (I NIE TYLKO NASZEGO) RPG” (JAK TO OKREŚLIŁ YASIU, DOSKONAŁE ZRESZTĄ) UTOŹSAMIANY JEST Z SYMBOLEM CHAŁY PRZEZ DUŻE CH, NUDY I KICZU, NATOMIAST EXILE, TO WYJĄTKOWO SYMPATYCZNA GIERKA, A PRZY TYM NOWATORSTWEM BIJE WIELE PRODUKTÓW „KOMERCYJNYCH”. CIEKAWOSTKI ZAPOWIADAŁA SIĘ DOPIERO NA PRZYSZŁY ROK. BYĆ MOŻE KOLESIOM Z ORIGIN UDA SIĘ DO TEGO CZASU STWORZYĆ ULTIME 9, BLIZZARD WIADOMO- DIABLO 2 I WARCRAFT ORC ADVENTURES (TO OSTATNIE NIE MA Z RPG NIC WSPÓLNEGO, ALÉ KTO NIE ZAGRA,

TEN MUMINEK OR SOMETHING:), BETHESDA - BATTLESPIRE (TRZECI ELDER SCROLLS) ORAZ UWAGA!!!!

NEW WORLD COMPUTING WRAZ Z 3DO (GOŚCIE OD MERIDIANA 59) PRZYGOTOWUJE NA WIOSNĘ (ZWYKLE KOŃCZY SIĘ TO PREMIERĄ NA GWIAZDKĘ, ALE BYĆ MOŻE...) GRĘ OCZEKIWANĄ LATAMI, CZYLI MIGHT&MAGIC 6, TYM RAZEM OPATRZONĄ PODTYTUŁEM: THE MANDATE OF HEAVEN. O CZĘŚCI TYCH GIER WYPADAŁOBY COŚ POWIEDZIEĆ: JEŚLI CHODZI O ULTIME, TO HISTORIA POWOLI ZACZYNA WYGLĄDĄĆ JAK TA Z DUNGEON KEEPEREM (NIEWIELKA MAM WIEDZĘ O TYM PRODUKCIE I NAPRAWDĘ NIE WIEM, KIEDY MOŻE SIĘ POJAWIĆ). CO DO DZIEŁ BLIZZARDA, TO SUKCES DIABLO NA PEWNO NIE SPOWODUJE, ŻEBY „DWÓJKA” BYŁA BARDZIEJ ROZBUDOWANA CZY PO PROSTU BARDZIEJ PRZYPOMINAŁA RPG. OKAZAŁO SIĘ, ŻE TAKA ZREČNOŚCÍÓWKA Z KILKOMĄ WSPÓŁCZYNNIKAMI I CZARAMI ORAZ W OPRAWIE FANTASY SPRZEDAJE SIĘ O WIELE LEPIEJ, NIŻ NORMALNE, ZDROWE RPG. PRZYKŁAD NIE JEST ZRESZTĄ ODOŚOBNIOWY. TAKIE NP. LEGACY OF KAIN TEŻ ZOSTAŁO NAZWANE RPG (I TO EPICKIM), CO JEST KPIWA W ŻYWE OCZY Z KAŻDEGO, KTO KIEDYKOLWIEK ZETKNAŁ SIĘ Z GRAMI ROLE PLAYING. NIE JEST TO GRA ZŁA (DIABLO ZRESZTĄ TEŻ NIE), ALE NIE JEST TO TEŻ RPG, CO O DIABLO MOŻNA BYŁO OSTATECZNIE POWIEDZIEĆ. NIECO INACZEJ JEST Z POZOSTAŁYMI DWOMA

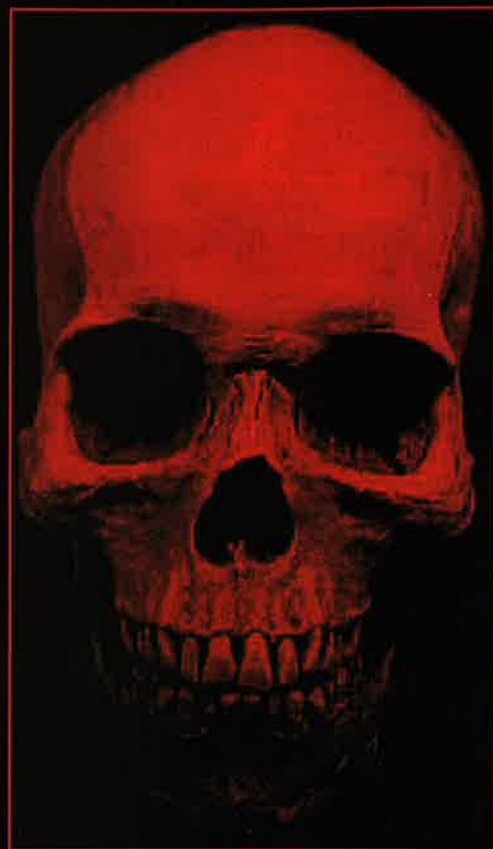
PRODUKTAMI, O KTÓRYCH WSPOMINIAŁEM: BATTLESPIRE TO KOLEJNA CZĘŚĆ CYKLU ELDER SCROLLS, SŁYŃCZYCH Z BODAJE NAJWIĘKSZYCH ŚWIATÓW W HISTORII KOMPUTEROWEGO ROLE PLAYING. TUTAJ JEDNAK TAKŻE GÓRĘ WZIĘŁA KOMERCJALIZACJA I ZACHODNIE MEDIA Z RADOŚCIĄ INFORMUJĄ, ŻE W BATTLESPIRE OGRANICZONO (W PORÓWNIANIU Z DAGGERFALLEM) ILOŚĆ LOAKCJI, ZŁOŻONOŚĆ FABUŁY ITO. ZWIĘKSZAJĄC NATOMIAST DYNAMIKĘ WALKI. TŁUMACZĄC REKLAMOWY BEKOT NA NORMALNY JĘZYK: ZAMINAST NUDNEGO RPG ZRÓBMY QUAKE'A ZE WSPÓŁCZYNNIKAMI. NO, MOŻE POSUNĄŁEM SIĘ TROCHĘ ZA DALEKO, ALE NAPRAWDĘ NIEWIELE. Z TYM, ŻE SĄ TO TYLKO ZAPOWIEDZI. BYĆ MOŻE OSTATECZNIE JEDNAK RPG PRZEWAŻY. JEST NA CO LICZYĆ, BO JEŚLI CHODZI O WYGLĄD, TO BATTLESPIRE PREZENTUJE SIĘ ŚLICZNIE. W SUMIE PO OBEJRZENIU OBRAZKÓW, AVIKÓW I INNYCH MATERIAŁÓW REKLAMOWYCH (NIC WIĘCEJ NA TEMAT GRY JESZCZE NIE MA) DOSZEDŁEM DO WNIOSKU, ŻE BATTLESPIRE POWINNO BYĆ OPATRZONE TYTUŁEM ELDER SCROLLS 2, NATOMIAST DAGGERFALL - ELDER SCROLLS 1,5. POWODÓW JEST KILKA. PO PIERWSZE ENGINE DAGGERFALLA ZOSTAŁ „ZTÓRJIWYMIAROWIDONY” DO KOŃCA, CZYLI MAMY TERAZ 3D MONSTERY W 3D PODZIEMIACH (JUŻ SOBIE WYOBRAŻAM ATAK HORDY

AKCELERATORÓW
GRAFICZNYCH MONSTER
3D NA

BIEDNEGO
MAGA:))),
ALE JEST
TO ENGINE
WZIĘTY Z
DAGGERFALL,
TO SAMO
ODNOSI SIĘ
TEŻ DO
TEKSTUR, KTÓRE
W WIĘKSZOŚCI
SĄ NAM
(MIAŁOMY
DAGGERFALL)
ODPOWIEDNIE
ZNANE,
TYLKO, ŻE
TERAZ
WYGLĄDAJĄ
ŁADNIEJ.
POZOSTAJE TYLKO
MIEĆ NADZIEJĘ, ŻE

AUTORZY NIE WYKORZYSTAJĄ RÓWNIEŻ BURAKÓW Z DAGGERFALL:), GDYŻ KILKA EGZEMPLARZY SPROWADZONYCH DO POLSKI WYKOŃCZYŁOBY RODZIMYCH PLANTATORÓW TEJ WODZIĘCZNEJ ROŚLINY (CHYBA, ŻE W RAMACH BEZCŁOWEGO KONTYNGENTU, TYLKO, CZY CELNICY ZECHCĄ ZAKWALIFIKOWAĆ KOMPAKT DO KATEGORII „ŚWIEŻE WARZYWA”? :-). NA TYM PRZYKŁADZIE WIDĄĆ, JAK W ŚWIECIE RPG TWORZĄ SIĘ LEGENDY. JUŻ OD JAKIEGOSZ CZASU

KONESERZY GATUNKU MÓWIĄ O CZYMŚ NOTORYCZNIE SIĘ ZAWIESZAJĄCYM: „SYPIE SIĘ, JAK DAGGERFALL”. ZRESZTĄ MOŻE TO I DOBRZE, BO WCZEŚNIEJ DO TAKICH PORÓWNAŃ UŻYWANY BYŁ PEWIEŃ SYSTEM OPERACYJNY (ZGADNIJCIE JAKI?) STWORZONY PRZEZ PANÓW NIE MAJĄCYCH Z RPG NIC WSPÓŁNEGO. ZRESZTĄ RPG W OGÓLE OTWIERA SZEROKIE POLE DO POPISU DLA PORÓWNAŃ, METAFOR I INNYCH TAKICH. NP. DLA CAŁEJ REDAKCYJNEJ ZAŁOGI MAJĄCEJ Z RPG JAKIŚ ZWIĄZEK, JEDEN Z RODZIMYCH POLITYKÓW JEST ŻYWYM WCIENIENIEM WIELKIEGO CTHULHU (W POLITYKĘ SIĘ NIE BAWIMY, CHODZI O JEGO WYGLĄD:). I TUTAJ MINI-KONKURS: KTO ODGADNIE, JAKI TO POLITYK I NADEŚLE ODPOWIEDZ NA ADRES REDAKCJI ALBO MÓJ E-MAIL, ZOSTANIE W NAGRODĘ MIANOWANY DOŻYWOTNIM CZŁONKIEM STOWARZYSZENIA ŁOWCÓW OBCYCH I TRZECIM AGENTEM ARCHIWUM X. I TO WSZYSTKO PUBLICZNIE (ALE NIE W DOMU PUBLICZNYM:-). ALE POWRÓĆMY DO BATTLESPIRE. MA TO BYĆ GRA Z ROZBUDOWANĄ DO NIESPOTYKANEGO DOTĄD STOPNIA OPCJĄ MULTIPLAYER. PODOBNIĘZ BĘDZIE MOŻNA STWORZYĆ ZŁOŻONĄ Z KOLEGÓW DRUŻYNĘ, WSPÓLNIE KOPIAĆ BIG BOSSOWI



PEWNE CZĘŚCI ANATOMII, EWENTUALNIE MOŻNA NISZCZYĆ SIEBIE NAWZAJEM (RÓWNIEŻ DRUŻYNOWO BĄDZ POJEDYŃCZO). CIEKAWIE TYLKO, CZY W PRZYPADKU GRY MULTIPLAYER MOŻLIWE BĘDĄ TAKIE RZECZY JAK NP. WYKONYWANIE FABUŁY Z „NORMALNEGO” SCENARIUSZA NA WYŚCIGI Z INNYMI GRACZAMI. NA PRZYKŁAD: „KSIĄŻĘ SZUKA CHĘTNYCH, KTÓRZY PRZYMIOSŁ MU SKRADZIONY PRZEZ NEKROMANTÓW ARTEFAKT. NA ŁOWY WYRUSZAJĄ SETHI SPRAGNIWIONYCH KASY GRACZY...”. TO SPRAWIAŁOBY, ŻE BATTLESPIRE STAŁOBY SIĘ NAJBARDZIEJ DOSKONAŁY M MUDem W HISTORII I PO PROSTU MODLIŁBYM SIĘ DO NIEGO CODZIENNIE, CO ROKU ZŁĄ WYKONYWAŁBYM PIESZĄ PIELGRZYMKĘ POD GŁÓWNA SIEDZIBĘ BETHESDY, TAM KLEKAŁ NA WYCIERACZCE I ŚPIEWAŁ PSALMY (A GŁOS MAM GORSZY OD RYKU URGATA RIFEye z SoTHr). ZOBACZYMY. W KAŻDYM RAZIE BYŁABY TO GRA ROZPOCZYNAJĄCA NOWY NURT W KOMPUTEROWYM RPG (TYM RAZEM POZYTYWNY) I WRESZCIE UPODOBNIŁOBY SIĘ ONO DO FABULARNEGO. NIECO INACZEJ MA SIĘ SPRAWA Z MIGHT&MAGIC VI. W STOSUNKU DO POPRZEDNICH CZĘŚCI GRA PRZESZŁA KOMPLETNA METAMORFOZĘ. OCZYWIŚCIE, JAK

WSZYSTKO, CO NOWE, JEST „FULLY 3D” (TO POJĘCIE NIE PRZESTAŁO MNIE DRAŻNIĆ, ALE JA OGÓLNIEM JESTEM DZIWNY: NIE LUBIĘ TELEWIZJI, SERIALI, TRZECIORZĘDNEJ LITERATURY, REKLAM ITP. OBJAWÓW „MASOWEJ KULTURY”), ALE CAŁE SZCZĘŚCIE „QUALKOZA” TEJ GRZE RACZEJ NIE GROZI. Z TEGO, CO DOTYCZĄS WIADOMO, NIE MA MOWY O TRYBIE MULTIPLAYER, A GRA TOCZYĆ SIĘ BĘDZIE W DALSZYM CIĄGU Z PODZIAŁEM NA TURZY. ZNAĆ BĘDZIE JEDNAK UPŁYW CZASU. W MIARĘ, JAK MY BĘDZIEMY POSUWAĆ SIĘ (BARDZO COFAĆ) W GRZE, ŚWIAT BĘDZIE ULEGŁ ZMIANOM. HORDY NPCÓW MAJĄ MIEĆ WŁASNE SPRAWY DO ZAŁATWIENIA, W ZWIĄZKU Z CZYM TOCZYĆ SIĘ BĘDĄ JEDNOCZEŚNIE RÓŻNE WĄTKI SCENARIUSZA. MÓWIĄC PO LUDZKU: SCENARIUSZ GRY MA BYĆ NIELINEARNY I WIELOWĄTKOWY. ZOBACZYMY. W KAŻDYM RAZIE OBIECuję W CHAOSIE SOLUCJĘ, ALE DOPIERO, KIEDY UDA MI SIĘ TĘ GRĘ OTRZYMAĆ, I CO NAJWAŻNIEJSZE SKOŃCZYĆ. JEŻELI ZŁOŻONOŚCIĄ DORÓWNA ONA „PIĄTCE” (A TAK WŁAŚNIE MA BYĆ), TO PODEJRZEWAM, ŻE KILKA MIESIĘCY MAJĄ Z GŁOWY. TERAZ INFORMACJA DLA ESTETÓW: WRESZCIE ZMIENIONO OHYDNY PASTELOWĄ GRAFIKĘ. MNIE NIE PRZESZKADZAŁA, ALE WIELU GRACZY REZYGNOWAŁO Z SERII WŁAŚNIE ZE WZGLĘDU NA NIĄ. NA RAZIE NIE WIADOMO NIC WIĘCEJ, WIĘC NIE BĘDĘ SPEKULOWAŁ. POZOSTAJE MI TYLKO „CZekać I MIEĆ NADZIEJĘ” (JAKI TO JUŻ OKLEPANY ZWROT). I TYM SAMYM POZOSTAJE MI TYLKO ZAKOŃCZYĆ ARTYKUŁ, ŻYCZĄC JEDNOCZEŚNIE WSZYSTKIM GRACZOM SMACZNEGO BEHOLDERA (FILETY Z NICH SĄ PRZYSMAKIEM) I CZEGO JESZCZE SAMI SOBIE ŻYCZAŁ (W TYM RYCHŁEJ PREMIERY M&M VI).

LORD YABOL

Ps. JAKO ŻE W MOMENCIE, GDY NUMER TEN ODDAWANY JEST DO DRUKU, MISTRZ SĄPKOWSKI NIE POPEŁNIŁ JESZCZE KOLEJNEJ CZĘŚCI SWEGO DZIEŁA, KONKURS, Z NIM ZWIĄZANY PRZEŁOŻONY JEST DO CZASU JEGO WYDANIA.

MROZCON'97

W POPRZEDNIM NUMERZE ZAMIEŚCILIŚMY SPRAWOZDANIE Z OSTROWIECKIEGO KONWENTU MIKOŚNIKÓW GIER FABULARNYCH **BALCON**, ODBYWAJĄCEGO SIĘ W LIPCU TEGO ROKU. WIĘKSZOŚĆ CZYTELNIKÓW ZAPEWNE ZAŁWAŻYŁA, ŻE STARAMY SIĘ PROMOWAĆ NOWE (NIEKONIECZNIE DUŻE) IMPREZY TEGO TYPU, NIE CHCĄC, BY KONWENTOWE RPG ZDOMINOWAŁY TAKIE MOLOCHY JAK SZEDARIADA CZY KRAKON. JAK POWSZECHNIE WIADOMO, NAWET ONE (MOŻE LEPIEJ: W SZCZEGÓLNOŚCI ONE) NIE ZAWSZE ZAPEWNIĄ DOBRĄ ZABAWĘ. O MROZCONIE PRZECZYTAŁIŚMY W MAGII I MIECZU, W KOLUMNIE TRAKTUJĄCEJ O NOWOŚCIACH. MROZOY NIEDALEKO WARSZAWY; ATRAKCJE - GRA TERENOWA, SPOTKANIA Z AUTORAMI POLSKICH SYSTEMÓW RPG, KONKURSY - CZYLI TO, CO NA KAŻDYM KONWENCIE ZNALEŻĆ SIĘ POWINNO. DALSZYM INFORMACJI ZASIĘGNIĘLIŚMY DROGĄ TELEFONICZNĄ. ORGANIZATOR SZCZEGÓŁOWO OPISAŁ MI WSZYSTKIE UROKI (CZY TEŻ ZMORY) PIERWSZEJ EDYCJI MROZCONU. GDY TEMATEM NASZEJ ROZMOWY STAŁA SIĘ GRA TERENOWA, PRZEŁAMAŁA NASZE WSZYSTKIE OBawy ZWIĄZANE Z WYJAZDEM. PO PROSTU POZNAŁIŚMY ROZMIARY TERENU POD LARP-A. OTÓŻ NA DŁUGOŚĆ WYNOŚIŁ ON (UWAGA!) 17 KILOMETRÓW. DOPIERO WTEDY STWIERDZILIŚMY, ŻE NAPRAWDĘ WARTO OPISAĆ KONWENT, PRZY KTÓRYM ORGANIZATOROM-DŁUGODYSTANSOWCOM CHCIAŁO SIĘ OPEROWAĆ NA TAK ROZLEGŁYM TERENIE.

NASZA PODRÓŻ MINĘŁA NAM SZYBKO PONIEWAŻ POŁĄCZENIE WARSZAWA-MROZOY (TO INFORMACJA DLA TYCH, KTÓRZY BĘDĄ MIELI ochotę ODWIEDZIĆ DRUGĄ EDYCJĘ MROZCONU) JEST BARDZO DOBRE I NIE MA WIĘKSZEGO PROBLEMU Z DOSTANIEM SIĘ NA MIEJSCE. W MROZACH PRZYJĘTO NAS BARDZO SERDECZNIE: HERBATKA, KAWKA, NAPOJE ROZGRZEWAJĄCE I INNE ŁAKOCIE, (WYŻYWIENIE I JEDZENIE JAK MAWIĄŁ PAN BRONEK Z POCIĄGU WROCŁAW-WARSZAWA), WYGODNE MIEJSCE DO SPANIA, STAŁA OPIEKĄ LEKARSKA - JEDNYM SŁOWEM CUD, MIÓD I ORZESZKI.

WRACAJĄC DO ATRAKCJI KONWENTU: OPRÓCZ WSPOMNIANEGO PRZEZE MNIE WCZEŚNIEJ LARP-A, ODBYŁ SIĘ JESZCZE JEDEN, **CYBERPUNKOWY**, Z KOLEI ZROBIONY PRZEZ KRÓTKODYSTANSOWCÓW. NIE ZAPOMNIANO O KARCJARZACH. MIELI SWOJE TURNIEJE - ZAZNACZYĆ TU TRZEBA, ŻE SWOJĄ OBECNOŚĆ ZAAKCENTOWAŁ GŁÓWNY SPONSOR WSZEKICH KONKURSÓW - REDAKCJA MIM-A. Uczyniła to w OSOBIE Macieja KOCUJA, KTÓRY W SWEJ HOJNOŚCI RACZEJ NAGRADZAĆ MAŁUCZKICH ZWYCIĘZCÓW, PRODUKTAMI WYDAWNICTWA MAG. WŚRÓD NAGRODZONYCH PANOWAŁ DZIWNA ATMOSFERA, PO KRÓTKIM WYWIADZIE DOWIEDZIELIŚMY SIĘ, ŻE, ZWYCIĘZCA DOOMTROOPERA OTRZYMAŁ W NAGRODĘ KILKA BOOSTERÓW DO KULTU, NATOMIAST ZWYCIĘZCA KULTU - KAMPANIĘ DO WARHAMMERA... ZATEM COŚ TU CHYBA NIE GRA?

KONWENTOWICZE PRZYBYLI DO MROZÓW MIELI MOŻLIWOŚĆ OBCOWANIA Z AUTOREM SYSTEMU „KRUKI I UROJENIA” NIEJAKIM TRIABLEM (TAK MIAŁ NAPISANE NA IDENTYFIKATORZE, A PONIEWAŻ JEGO DZIEŁO NIEZBYT MI SIĘ PODOBAŁO, O GODNOŚĆ NIE PYTAŁEM). MISTRZÓW GRY BYŁO BARDZO WIELU, DLATEGO ŻADEN Z GRACZY SIĘ NIE NUDZIŁ. ODBYŁ SIĘ KONKURS NA NAJLEPSZEGO MISTRZA GRY, GRA TURNIEJOWA (DO DZISIAJ NIE WIEM, O CO W NIEJ CHODZIŁO) I TAKIE TAM RÓŻNOŚCI...

PODSUMOWUJĄC STWIERDZAM, ŻE PIERWSZY MROZCON BYŁ KONWENTEM NAPRAWDĘ UDANYM. NIE BYŁO TAM SETEK OSÓB I BAŁAGANU TOWARZYSZĄCEGO WIELKIM IMPREZOM I TO BYŁ ZAPEWNE JEDEN Z WIELU CZYNNIKÓW POWODZENIA TEGO KONWENTU. POZOSTAJE MIEĆ

NADZIEJE, ŻE ORGANIZATORZY ZECHCĄ ZROBIĆ DRUGĄ EDYCJĘ. MOŻE WRAZ Z BALCONEM WEJDA DO KALENDARZA STAŁYCH IMPREZ RPG I ZACZNA SIĘ NIMI INTERESOWAĆ „WIELCY PRZEDWIECZNI” NASZEGO RPG. TYŁE TYLKO, ŻE WTEDY IMPREZY TE MOGĄ TROCHĘ STRACIĆ NA SWEJ ATRAKCYJNOŚCI. NIE BĘDĘ TERAZ PISAŁ DLACZEGO, BO JEST TO TEMAT NA OSOBNY ARTYKUŁ, WIĘC MOŻE KIEDYŚ?

ADVANCED DYZIU
& DZYSIU

OD YASIA: CYTUJĄC DYZIU - „STARAMY SIĘ PROMOWAĆ NOWE KONWENTY”. DLATEGO TEŻ PROSIMY EWENTUALNYCH ORGANIZATORÓW O KONTAKT Z NAMI - UMIEŚCIMY NOTKĘ W KRÓLESTWACH CHAOSU, DZIĘKI CZEMU WIĘCEJ OSÓB DOWIE SIĘ O IMPREZIE. OCZYWIŚCIE OGRANICZONYCH STAŁYCH, „DUŻYCH” IMPREZ TEŻ ZOSTAŁA MILE PRZYJĘCI.

SCENA KOMPUTEROWA

Przegląd parties...

W poprzednich numerach CO-Action znalazły się opisy scenowych magów i grup, ale w końcu nikt nie pokwapiał się o przedstawienie starych parties, na których pojawiły się te grupy, wychadziły magi i inne ciekawe produkcje... Może więc warto odbyć powrót do przeszłości?

Na początku był chaos (to brzmi znajomo :-)) Smuggler), bo nikt nie interesował się pecetem, a sama scena była traktowana ze swoistym przymrużeniem oka. Dopiero gdzieś na wakacjach w 1994 r. (5-7 lipca) grupa AGNUS LIGHT postanowiła zorganizować pierwsze party, w Poznaniu, dla użytkowników C-64 i PC. Niestety zlot trwał jeden dzień, na blasku nie wystawiono ani jednej produkcji, choć po pewnym czasie na scenie krążyło demo grupy Exmortis pt. „Grave”, które miało być produkcją przeznaczoną na to powyższe party. (Najlepszy raport z tamtej imprezy znajdziecie w BN#2 pisanym przez Leta. Z tego, co mi wiadomo, party zamknięto, ponieważ ktoś zrobił niezłą zadymę. Podobno też nikt nie przyznawał się do PC)

Minął pewien czas i po amigowskim party w Bydgoszczy - Geelween - świat sceny PC otrzymał miłą

niespodziankę; zaproszenie na PRÓBĘ GENERALNĄ w Ostrowcu Św. organizowaną przez ADRAR DESING. Party odbyło się w 1995r. podczas ferii zimowych (luty). Na miejscu okazało się, że przybyło sporo jak na te czasy ludzi (około 100 osób), wejściówka kosztowała zaledwie 50 tys. starych złotych. Ogólnie na party była niezła atmosfera, trochę taka „zapeszona”,

ale bez rozrób i pijaństwa. Do dziś pozytywnie wspominam organizację tej imprezy. Jedyne zarzuty, jakie wtedy miałem, to fatalny big screen, na którym mało co było widać, no i kiepskie nagłośnienie. Poziom ray & gfx compo (poza kilkoma wyjątkami) był drętwy, za to music compo wypadło bardzo dobrze; tu nasza scena zaczynała dorównywać zachodniej. Natomiast w intro compo organizatorzy trochę „przejęli pałę”, określając rozmiar intra do... 250kb (!!!). To wtedy i dziś było/ jest lekka przesada. O ile pamiętam nie było rewelacyjnych produkcji, może oprócz intra grupy Distorsion... Z dem na uwagę zasługiwały Gust/ Camorrey (pierwsze miejsce), demo Technomancera i niezłe SX/Substance. Nie były szokujące, ale pokazały, że na coś polską scenę stać. Również na party pojawił się kultowy mag KASZTAN grupy Slaughter House (Jak to party wyglądało, możecie zobaczyć na zdjęciach (zresztą sam je pstrykałem, che che che) umieszczonych w photo-raporcie Adrarów.

Jeszcze w 1995 r. na wakacjach grupa DARK LEGIONS i JTX zorganizowała kolejne party w Bydgoszczy - Computer Art Festiwal, również dla pc. Z tą imprezą było mnóstwo zamieszania i jest ona raczej nie mile wspomniana do dzisiejszego dnia. Wyniki zlotu są bardzo

dziwne i właściwie nie wiadomo, o co w nich chodzi. Na party wyszły ciekawe interka wypuszczone przez Adrar Desing (Why), Technomancera (Fish) i Camorrey (Gustation), które dosyć długo okupowały wszelkie scenowe chartsy. Natomiast demo nie zwały z nóg i raczej nie przyciągały wzroku...

Tymczasem gdzieś w październiku 1995r. w Jasle, odłam ADRARU (dziś Obfuscation) zorganizował małe (już zapomniane) party Digital Art (załączek niedawnego DIGITAL ART 1. 5). Jak wspominałem party było raczej małych rozmiarów - nastawione na lokalną scenę. Mimo tego wpadła załoga z Ostrowca Św. i wytrzymała do końca;-). Party nie trwało długo i nie przyniosło szczególnie wartych opisanie produkcji, jednak trzeba wspomnieć, że miało miejsce. Dokładny przebieg znajdziecie w raporcie Heyi, zamieszczonym w Budyniu.

I cała scena znów musiała czekać rok, aby Adrar Desing ponownie zorganizował PRÓBĘ GENERALNĄ II. Party odbyło się również w lutym i tym razem przybyło o wiele więcej osób. Przeprowadzono dużo ciekawych konkurencji, na uwagę zasługuje crazy compo, podczas którego udział brało sporo osób. Organizacja imprezy była raczej

bezproblemowa. Wydarzyło się parę „zgrzytów” i przekrętów, i choć ogólnie nie mogę nic zarzucić organizatorom, to doczepiłbym się do otrzymanego tandetnego identyfikatora (karteczka + agrafta) Poziom modułów i grafik był naprawdę europejski, a i pokazane demka cieszyły oczy, zwłaszcza Disgust Camorrey, który zasłużenie wygrał. Również godnym obejrzenia było słowackie demko Mistu oraz Napalm/Substance i świetne demko Exmortisu (z fajnym klimatem). Intro compo zdecydowanie wygrało Amnesty (pokazując Revolt). Według mnie było to naprawdę udane party, na które należało pojechać. Kto nie był, ten kieps!!! Najlepszy raport (bardzo treściwy) z tego party znajdziecie w Lushu, napisany przez Wellu/ Obfuscation.

Potem kończy się okres wychodzenia naszej polskiej demo sceny PC z zaścianka Europy i dosyć szybka wspinaczka na wyższe pułapy światowej sceny. Kolejne parties to nowe osiągnięcia i ciekawe produkty. O nich - przy innej okazji.

Zenial/Hpz/The Grd/Szp



Europejskie grupy - przegląd

Witam wszystkich. Jak zapewne pamiętacie, na łamach CDA ukazał się jakiś czas temu przegląd polskich grup scenowych. W tym artykule chciałbym wam przybliżyć co nieco grupy europejskie. Oczywiście będą to tylko te grupy, które mają już wyrabiać pozycję na chartsach. Niemożliwe jest opisanie wszystkich, a to z powodów technicznych (chyba, że wydanie specjalne wydanie CDA, poświęcone tylko scenie). [Cha cha! Smuggler]. Tak więc zaczynamy.

COMA

Grupa z całkiem sporym stażem. Swoją sławę zawdzięcza oryginalnemu stylowi, wymyślonemu przez Virne (główny koder). Grupa jest bardzo aktywna na scenie i w zasadzie na każdym większym party wystawia demo, które ląduje w pierwszej piątce. Ostatnio Virne zakodował kilka świetnych inter (Ashes, Tuhka). Szczegółnej uwadze polecam demo Control (które było już kiedyś na płytce CDA) oraz demo Paiman.

COMPLEX

Bardzo stara grupa, której korzenie sięgają jeszcze Amigi 500. Atutem grupy jest jej koder Imagic, uważany w tej chwili za najlepszego na świecie. Jego demo Dope utrzymywało się dobre dwa lata na chartsach. Oprócz tego w grupie jest też świetny muzyk/grafik - Jugi. Obaj stanowią nierozłączną parę. Niestety, grupa jest mało aktywna i rzadko wypuszcza produkcje. Ale jeśli już wypuści, to mamy wtedy wielkie BOOM! Tak stało się z ich ostatnim demem „Rebel?”.

CUBIC TEAM

Doskonała grupa. Wypuściła kilka interesów oraz świetne demo Toasted. Cubic Team ma świetnego koder - Pascala. Grupa słynie na scenie z niesamowitego playera modułów - Cubic Playera - który jest obecnie standardem. Wszystkie produkcje CT są wykonane estetycznie i miło się je ogląda.

CNCD

Bardzo wiekowa grupa, lecz mało aktywna i rzadko mamy okazję podziwiać ich produkcje. Historia grupy sięga jeszcze Amigi. CNCD upodobało sobie party The Gathering i w zasadzie tylko na tym party prezentuje swoje wytwory. W zeszłym roku było to odjazdowe demo Inside (które do tej pory jest wysoko na chartsach), a w tym roku demo Seks.

DUBIUS

Przełomowym momentem dla tej grupy była wygrana ich demo „Machines of Madness” na Assembly '96. Demo jest naprawdę świetne i Tremor (koder) dał tutaj spory popis swoich umiejętności. Każdy porządny scenowiec powinien je mieć w swoich zbiorach.

FASCINATION

Grupa słynie na scenie z wydawanego przez nią europejskiego chartsmaga - Splash (4 wydania).

FUTU CREW

Grupa ta już niestety nie istnieje. Postanowiłem jednak o niej wspomnieć, gdyż to właśnie ona miała największy wpływ na rozwój sceny Pc na świecie. Swojego czasu wypuściła kilka świetnych dem (z czego najślawniejsze to oczywiście Second Reality), które zabijały efektami (wtedy!). Grupa posiadała dwóch świetnych muzyków: Skavena i Purple Motion.

HALCYON

Bardzo ciekawa grupka. Seria świetnych inter, kodowanych przez Blitzę, spowodowała duże zainteresowanie tymi ludźmi.

Halcyon wydała również piękne, nastrojowe demo „Into the dark”. Koniecznie obejrzyjcie tworzony przez nich intra.

IMPACT STUDIO

Impact S. wypuściło kilka fajnych demek, czyli Bomb i Project Angel. Oba dema posiadają świetne efekty i polecam je każdemu!

IMPHOBIA

Grupa ta wydaje największy europejski magazyn dyskowy „Imphobia”. Naczelnym tego magazynu jest Darkness, który też jest świetnym swapperem. Niestety, z numeru na numer Imphobia wychodzi coraz rzadziej.

MELON DESIGN

Grupa ta wywodzi się jeszcze ze sceny amigowej. Najślawniejszą (chyba...) jej produkcją są dwie części świetnej animacji - Ninja! (Ninja 1 została wydana na Amigę 1200, a Ninja 2 na PeCeta).

NOON

Korzenie grupy są związane z amigowską grupą Sanity. Dema tej grupy stoją na bardzo wysokim poziomie. To zatytułowane Stars, kodowane przez Karla i Bartiego, od długiego czasu gości na chartsach (a przez dłuższy czas nie wychodziło z pierwszej trójki!). Grupa posiada świetnego grafika: Ra oraz muzyka, sławę amigowskiej sceny - Moby'ego.

ORANGE

Grupa ta jest już stosunkowo stara. Zasłynęła na scenie jako grupa „no vectors”. Orange posiada dwóch świetnych

koderów: Hoplite i Galvadosa oraz jednego z największych swapperów na świecie: Lemminga. Orange wydała szereg produkcji, z czego najlepszą jest demo SuperTV.

SYMPATHY

Grupa ta jest dość młoda, mimo to zdążyła już wydać dwa niezłe dema. Somebody, koder Sympathy, jest mistrzem w swoim fachu i można się spodziewać w niedalekiej przyszłości naprawdę odłotowych produkcji.

TARON

Grupa niestety nieaktywna. Kilka lat temu wypuściła kilka produkcji (najślawniejsze to dwie części dema Crystal Dream). To właśnie oni stworzyli świetny tracker do modułów, o nazwie Fast Tracker. W niedługim czasie powinna się pokazać najnowsza jego wersja.

VALHALLA

Bardzo stara grupa. Swoją pozycję zawdzięcza Sandmanowi, który jest koderem. Swojego czasu grupa wypuściła kilka fajnych produkcji, ale w tej chwili jest nieaktywna. I to by było tyle. Oczywiście są jeszcze inne, naprawdę dobre, grupy na scenie europejskiej, ale ograniczyłem się do najbardziej renomowanych. Jeżeli będzie możliwość, to pewnie jeszcze kiedyś przedstawię inne grupy, które z braku miejsca pominąłem. No to See A!

Jarosław „Aktin” Bugno



Kolejna Świąteczna niespodzianka:

Okres promocyjnej sprzedaży płyty Aural Planet „Lightflow” specjalnie dla czytelników CD-Action został przedłużony.

Zamiast płacić 32 zł możesz, nadsyłając zamówienie wraz z wyciętym kuponem, otrzymać ją za jedyne 26 zł.

Kupon na płytę:

wytnij i przyklej
na zamówienie



Wywiad z GRASSEM/HYPNOTIZE ^ FREEZERS

(c) by Cortez / POISON

W dzisiejszym Kąciku Młodego Scenowca postaramy się przybliżyć Wam postać jednego z najlepszych krajowych grafików - Grassa / Hypnotize ^ Freezers.

GRS - Grass

CDA - CD Action

CDA - Witaj! Przestaw się nam krótko.

GRS - Haj :) Nie będę ściemniał, mam na imię Daniel.

CDA - To było rzeczywiście krótkie :) Kiedy zacząłeś karierę na Scenie? Przedstaw nam swoją drogę na scenowe wyżyny.

GRS - Hmmm, w scenę zacząłem się bawić od marca 1995 roku, razem z świetną pamięcią. Ozirom założyliśmy wtedy taką śmieszoną grupkę - Mosaic - ale lepiej tego nie wspominać, gdyż tego raczej nie można było nazwać sceną. Wtedy jeszcze nie miałem własnego komputera i wszystko zazwyczaj rysowałem u Oziara, dlatego te grafy nie były takie dopracowane...

CDA - Co do tej pory osiągnąłeś? Gdzie możemy podziwiać prace wykonane Twoją ręką?

GRS - Co osiągnąłem?... Myślę, że po prostu jakieś uznanie w oczach innych; z takich przyziemnych spraw to jakieś tam miejsca na party (1 miejsce na DigitalArt, 2 na GP3, 3 na Delirium, Poznań Summer Party i Intel Outside IV), coś tam na chartsach, chociaż według mnie nie ma jeszcze w Polsce zina z obiektywnymi chartsami (to tak na marginesie...). A moje grafy można oglądać oczywiście we wszystkich produkcjach Hypnotize, dużo w sumie rysowałem dla Freezers na Amigę, ale co jest z tego wykorzystane, to nie mam pojęcia :) Panele w Budyniu #2 też są rysowane przeze mnie. Czasami jakieś zamówienia...

CDA - Do którego rysunku czujesz szczególny sentyment?

GRS - Jeśli mam być szczerą, to do żadnego, ale jak już mnie ciągniesz za język, to bym się przyznał do Alberta (grafa z party w Poznaniu btw. 3 miejsce). Dużo w sumie wrzawy było wokół tego pica i wielu ludziom się bardzo podobał (dziękuję!)

CDA - Dlaczego zdecydowałeś się zostać grafikiem?

GRS - Na początku bardzo mnie raziło to, że ja sobie macham myszką po ekranie, a z tego coś wychodzi (i o dziwo to „coś” zawsze się podobało kumpłom, jeszcze za czasów małego Atari). Kiedyś dużo też rysowałem na kartkach. Teraz to właściwie tworzę trochę z przyzwyczajenia, ale oczywiście to nie znaczy, że tego nie lubię, chociaż nie mam już tego zapалу jak na początku. Ostatnio mam „palmę” na graffiti, jak tylko kumpel załatwi więcej sprayów, idziemy na balety, bo jak widzę te niektóre wsady w Zabrzu, to aż mi się niedobrze robi.

CDA - Czy swoje osiągnięcia zawdzięczasz ciężkiej pracy, czy może wrodzonemu talentowi? Jak myślisz, który z tych czynników jest ważniejszy?

GRS - Moim zdaniem i temu i temu, bo chyba jakiś mały talent musi być, fakt że technikę można sobie lekko wyrobić, ale to nie wystarczy (takie coś chyba stwierdził Yoga w podobnym wywiadzie jak ten... :))

CDA - Jakim sprzętem dysponujesz i jakich programów używasz do rysowania?

GRS - Mój sprzęt: dx4/100, 8mb ram, 540mb HDD, no i rysuję w najlepszym według mnie programie do grafiki 256color - Autodesk AnimatorPro (to nie jest kryptoreklam!!!). A do true koloru używam takiego dennego badziewia, jakim jest PaintShopPro wersja shareware, ktoś kto próbował w nim rysować będzie, wiedział o co chodzi.

CDA - Co sądzisz o przerysowywaniu grafik z albumów znanych artystów, np. Larrego Elmore'a czy Borisa Vallejo?

GRS - To zależy jak leży, bo np. mnie już Vallejo, Frazetta i reszta brygady nie razi. Fakt, przerysowywałem na początku ich grafiki, ale techniki, w jakich oni rysują są tak charakterystyczne, że przestałem to robić. Ogólnie nie przeszkadza mi takie kopiowanie (na pewno dlatego, że jestem grafikiem :))

CDA - Co robisz poza „scenowym” rysowaniem?

GRS - Nic. Nie rysuję komercyjnie, jeśli o to ci chodzi (ale tylko dlatego, że nie dostaję żadnych propozycji zarobku :)). No i jestem też takim małym muzykiem, ale to, co tworzę, robię po prostu dla siebie, rzadko kiedy wystawiam na jakimś party; siedzę głównie w klimatycznych technosach (ale of koz nie jakieś tam FUTURE bREEZE czy DJ QUICKSILVER, tylko bardziej „podziemnie” - minimal, detroit, acid :)), Ambient, I.D.M. itp.

CDA - Ile przeciętnie zajmuje Ci narysowanie jednej pracy, np. „Cyber Parrot”?

GRS - To się trochę głupio liczy, bo jak np. powiem „miesiąc”, to ktoś pomyśli, że przez miesiąc nic nie robię, tylko całe dni rysuję. Może tak: po prostu jakby podliczyć godziny, to „CyberParrot” rysowałem jakieś 60-70 godzin (tak mi się przynajmniej wydaje :))

CDA - Jak oceniasz poziom grafik na PC na tle osiągnięć Amigowców?

GRS - Kurde, dużo amigowskich grafików przeszło teraz na PC, więc

trudno w sumie na to odpowiedzieć, ale urodzeni grzybiarze na pewno nie są gorsi od Amigowców.

CDA - Ulubieni artyści?

GRS - Ze sceny? W Polsce to na pewno Lazur, Dr.D, Fame, Yoga, Clifford M., Sketch, a za granicą - nie będę oryginalny - Made, Rendall, Ra, Antony...

CDA - Jaki jest Twój stosunek do rysowania w true colorze?

GRS - Właśnie. Chociaż narysowałem ostatnio pierwszy mój gfx w 24bitach, to do rysowania w tylu kolorach podchodzę z odrobiną pogardy i sceptycyzmu :) Po prostu takie rysowanie naprawdę nie wymaga dużo od grafika. Przy tylu kolorach można wszystko wysoftować i już. Na pewno na party powinien być podział, tak jak jest z muzyką na 4chnl i multichannel, na grafikę w 256color i 24bit. Poza tym wielu grafików nie potrafi wykorzystać tej masy kolorów i niektóre grafiki w truecolor wyglądają jak w 256! Dlatego nie wiem czy będę jeszcze rysował 24bitowo.

CDA - Masz jakieś rady dla „raczkujących” grafików? Czego powinni unikać, co doskonalić?

GRS - Unikać pośpiechu! To jest najważniejsze, no i doskonalić technikę (ale rada :)).

CDA - Może chciałbyś kogoś pozdrowić?

GRS - Oooo, to będzie cała lista; pozdrowienia dla Aurelii :(dalej; ofkoz dla Ciebie, zaraz chyba zrobię tę listę, albo nie - po prostu pozdrawiam wszystkich znających ze sceny i nie tylko (technoparty).

CDA - Jak można się z Tobą skontaktować?

GRS - Po prostu na ten adres (ale tylko konkrety!):

Daniel Nowak
ul. Sokolska 12/1
41-800 Zabrze
tel. (032) 276 08 58

CDA - Dzięki za wywiad! Życzymy Ci kolejnych wielkich sukcesów, zarówno scenowych jak i tych w codziennym życiu!

GRS - Ja, dzięki, dzięki :) Cześć!

[Cortez] & [Grass]

PS. Matą Galerię graf Grassa możecie podziwiać m.in. na jednym z naszych CD's.



Grass 97
rtd copy

Wywiad z Haroldem Faltermeyerem

- autorem muzyki do gry Jack Orlando oraz do filmów Top Gun, Tango & Cash i Gliniarz z Beverly Hills

Kiedy nasz samochód zatrzymał się na parkingu jakieś 40 kilometrów od Monachium, nie było problemu z ustaleniem kierunku, w jakim powinniśmy się udać. Przypadkowo napotkany kierowca pierwszego z brzegu Mercedesa dobrze wiedział, kogo szukamy i jak należy się do niego dostać. Potrafił nawet dokładnie wskazać miejsce na mapie. Podobnie łatwo przyszło wypytanie mieszkańców samego Baldham - tam wszyscy znają Harolda Faltermeyera i jego rezydencję. Są nawet dumni, że mieszkają w pobliżu autora muzyki do tylu znanych filmów.

Naciśkam więc dzwonek przy zabytkowej bramie i czekam. Żeński głos zaprasza mnie do środka, objaśniając jednocześnie kierunek dojazdu do studia nagrań Red Deer Studios (rezydencja ma dobrych kilka hektarów). Koła samochodu przyjemnie szumią po żwirowych alejkach. Za zakrętu wyfania się malownicza sylwetka starego budynku. Właścicielka miłego głosu z domofonu wskazuje mi miejsce w obszernym salonie studia. Czekamy...

ROZMOWĘ PRZEPROWADZIŁ ZBIGNIEW BAŃSKI

Harold Faltermeyer pojawił się punktualnie o godzinie 10-tej. Sądząc po jego nadzwyczajnym życiorysie, spodziewałem się ujrzeć gwiazdę Hollywood we fraku, otoczoną grupą ochroniarzy i maszerującą przy dźwiękach fanfar. Harold przyszedł w jeansach i czarnej sportowej koszulce. Zaprosił nas do swojego biura na piętrze - zacisznego pokoju z widokiem na jesienny park.

Zbigniew Bański (Z.B.): Zaczę od prościutkiego pytania, które wiele może wyjaśnić. Czy jesteś Amerykaninem?

Harold Faltermeyer (H.F.): Jestem Niemcem, chociaż faktycznie spędziłem sporo czasu w Stanach, głównie w Los Angeles. Trzyście lat, nie - czterście lat... Zdecydowałem się na powrót do kraju ze względu na moją rodzinę.

Z.B.: Kiedy tak rozglądam się po biurze, wszędzie widzę plakaty i zdjęcia z gry Jack Orlando. Dlaczego wybrałeś firmę TopWare i ten właśnie tytuł jako początek swojej kariery kompozytora muzyki do gier komputerowych? Być może jednak mylę się, twierdząc, że to początek Twojej przygody komputerowej...

H.F.: Zrobiłem już wcześniej taką małą rzecz, ale tamto dotyczyło bardziej edukacyjnych obszarów. Program przeznaczony był dla małych dzieci. Była w nim mrówka, która miała uczyć

je przyrody. Napisałem parę piosenek do tego programu. Nie można jednak porównywać tego do Jacka Orlando. Ale wracając do pytania - to bardzo proste: ludzie, którzy robili Jacka Orlando byli pierwszymi, którzy nawiązali ze mną kontakt w sprawie gry na CD Rom. I muszę przyznać, że nie miałem na taką współpracę ochoty. Moim pierwszym odruchem było stwierdzenie, że to przecież jest gra komputerowa i co niby ja, kompozytor miałbym mieć z nią do czynienia. Chłopaki z TopWare powiedzieli jednak, że chcieliby zmienić sytuację, w której do gier dobiera się jakieś istniejące już, stare soundtracki albo zleca się napisanie muzyki jakiemuś młodemu, niedoświadczonemu kompozytorowi, który chciałby dorobić. Oni woleliby, żeby ich gry na CD-romy, a zwłaszcza Jack Orlando, mogły otrzymać jakąś

konkretną, dobrze przemyślaną oprawę muzyczną. Zaproponowali mi, żebyśmy wspólnie spróbowali

komponować coś do filmu. Wtedy odpowiedziałem im: „Dobra, pokażcie mi, o co w tej grze chodzi.” I kiedy

wreszcie zobaczyłem pierwszy projekt, a trzeba powiedzieć, że Jack Orlando jest świetnie narysowany i ma zabawną fabułę, pomyślałem sobie, że kompozytor powinien rozwijać się w różnych kierunkach, a ja od piętnastu czy dwudziestu już lat robię muzykę do filmów, piszę rockowe utwory, oprawę muzyczną do reklam i całą masę temu podobnych rzeczy...

Z.B.: Chciałeś spróbować w końcu czegoś nowego?

H.F.: To rzeczywiście było coś nowego. Kompozytor powinien zawsze zapuszczać się w nowe obszary i szukać tam nowych wyzwań. W końcu więc przystąpiłem to tego projektu.



wyprowadzić muzykę komputerową z mroku niskiego poziomu do strefy światła. Żebym potraktował ich propozycję całkiem tak, jakbym miał



Z.B.: A jak teraz, po tych nowych doświadczeniach, mógłbyś porównać te dwa, tak różne przecież, pola pracy kompozytora: film i gry komputerowe? Które zajęcie jest bardziej ambitne i emocjonujące?

H.F.: Myślę, że wszystko ma swoje niepowtarzalne uroki, ale gra to, powiedzmy sobie jasno, tylko gra. Są w niej pewne problemy muzyczne, które trzeba jakoś rozwiązać. Oczywiście nie można tego jednak porównywać do wielkich trójwymiarowych produkcji filmowych, bo to są dwa różne światy. Jednak gra rządzi się swoimi własnymi



prawami, a w konkretnym przypadku Jacka Orlando mamy do czynienia z dwiema różnymi naturami produktu: najpierw gra się tylko zaczyna i nie mamy na nią żadnego wpływu. Po prostu patrzymy na to, co się w niej dzieje. Zupełnie jak w filmie. Co za tym idzie, muzyka musi mieć podobny charakter do kompozycji filmowych.

Z.B.: Z takim samym nakładem pracy kompozytora?

H.F.: Absolutnie tak. Po prostu bierze się taśmę video do studia, włącza sprzęt i traktuje jak najnormalniejszy film. Nagle jednak taśma zatrzymuje się i wtedy zdajemy sobie sprawę, że film skończył się a nie można przecież zatrzymać w grze muzyki. Gra dopiero się rozpoczyna, a gracz sam decyduje o tempie rozgrywki. To naprawdę spore wyzwanie dla muzyka, ponieważ niektórzy lubią grać tak, jakby oglądali interaktywne scenki, ale czasem zatrzymują się i rozglądają za jakimś rozwiązaniem w grze. Nie można wtedy zatrzymać muzyki na kilku ciągle powtarzanych nutach...

Z.B.: Jak zacinająca się płyta?

H.F.: (Śmiech) My wymyśliliśmy coś innego: skomponowałem bardzo, bardzo długą pętlę. Wróćmy jednak na chwilę do poprzedniego wątku. Mamy więc ten kawałek w formie filmu, następnie film kończy się i rusza nasza pętla. Ale pętla ma około pięciu minut długości...Cały problem polega na tym, że trzeba sprawiać wrażenie, jakby taka pętla w ogóle nie istniała. Może wydaje Ci się to bardzo proste, ale zapewniam, że to tylko pozory. To bardzo, bardzo pokrętne zadanie. Czy rozumiesz, co mam na myśli?

Z.B.: Całkowicie: chciałeś stworzyć wrażenie, że każdy moment w grze ma swoją odrębną sekwencję muzyczną...

H.F.: No właśnie. Dlatego pętla musiała zamykać się w sposób

niezauważalny. A do tego całość musiała być na tyle atrakcyjna, żeby nie znudziła się po piętnastu minutach. Musisz przyznać, że to wielkie wyzwanie.

Z.B.: Jestem pełen podziwu. Zwłaszcza, że słuchając ścieżki dźwiękowej do Jacka Orlando, nawet nie podejrzewałem istnienia takiej pętli. Ale teraz zmieńmy nieco temat. Zawsze zastanawia mnie, dlaczego sławny człowiek... (śmiech Harolda), ale oczywiście jesteś sławny nie tylko w Polsce. Przecież zna Cię wielu ludzi chociażby z takich ścieżek dźwiękowych do filmów jak: Gliniarz z Beverly Hills, Top Gun, Running Man, Tango & Cash i całego mnóstwa innych, równie udanych kompozycji. Ale wróćmy do mojego pytania. Dlaczego znany i szanowany człowiek miałby się zajmować tak blahymi sprawami, jak gry komputerowe? Co sprawia, że ciągnie Cię w stronę małego ekranu w białej plastikowej obudowie? Może wyczuwasz jakąś wielką przyszłość dla komputerów?

H.F.: To właściwie kilka pytań naraz. Ale powiem może tak. Mam wizję. W przyszłości, być może nie w tej najbliższej, w sypialni każdego mieszkania będzie wielki ekran. Na tym

ekranie każdy będzie mógł oglądać filmy, prowadzić interesy...

Z.B.: Robić zakupy...

H.F.: Tak, również robić zakupy i wszystko to za pomocą tego samego ekranu. Gry komputerowe będą jednym z elementów tego uniwersalnego narzędzia. Może to brzmieć trochę przynębiająco dla niektórych, ale myślę, że tak właśnie będzie. Rodziny, których nie będzie stać na różne rzeczy znajdą w tych multimedialnych ekranach namiastki swoich marzeń: zobaczą dalekie kraje, spotkają wielu ludzi, dowiedzą się ciekawych rzeczy...



Z.B.: To przecież zniszczy teatr, kino i prawdziwe życie towarzyskie...

H.F.: Pewnie tak będzie. To chyba nieuniknione. Jak już powiedziałem, kompozytor musi patrzeć w przyszłość i widzieć przyszłość. Byłem jednym z pierwszych facetów, którzy zabrali się zawodowo za komputer i zawsze staram się być na bieżąco w temacie. Poza tym muszę przecież wiedzieć, jakie są trendy rynkowe i co może się dziś sprzedać. Lubię komputery i potrzebuję ich.

Z.B.: A gry komputerowe? Lubisz je?

H.F.: Muszę się przyznać, że nie jestem wielkim fanem gier, ale lubię sobie polatać jakimś symulatorem samolotu. To przypomina mi moje lotnicze wojaże do San Francisco. Latanie bardzo mnie pasjonuje. Oczywiście Jack Orlando pomógł mi odkryć świat gier, zmusił mnie poniekąd do zainteresowania się tym rodzajem rozrywki. Jednak jeszcze raz powtarzam, że nie pasjonuje mnie to w jakiś szczególny sposób. Może dlatego, że moje studio samo w sobie przypomina wielką i skomplikowaną grę komputerową. Cały dzień siedzę przed monitorem. Dlaczego miałbym

swój wolny czas spędzać w taki sam sposób? Ale czasami jednak gram...

Z.B.: Pozwól, że zadam Ci bardziej osobiste pytanie. Masz dzieci?

H.F.: Tak, nawet trójkę...

Z.B.: A czy one grają już w gry komputerowe?

H.F.: Tak. I wcale nie uważam, żeby to było coś złego. Pod jednym wszakże warunkiem: gry muszą być odpowiednie do ich wieku. Bardzo tego pilnuję, żeby moje dzieci nie bawily się programami nieodpowiednimi dla nich. To samo dotyczy telewizji. W tych sprawach jestem bardzo surowy. W końcu moje dzieci mają 6, 7 i 8 lat! Boję się, że obrazy albo dźwięki nie dopasowane do ich etapu rozwoju mogłyby je zdeformować, wypaczyć im charaktery. Jeśli już siedzą przed komputerem i grają, to jest to raczej ta Mrówka, o której już wspominałem. Ten edukacyjny program. Na pewno nie pozwoliłbym im zagrać w Earth 2140. Ale dobry edukacyjny program na pewno może być bardzo pożyteczny. Po pierwsze dzieci uczą się posługiwać myszką, a to przecież



jest bardzo ważne. Nasze dzieci nie będą mogły obyć się bez komputerów. To będzie ich życie. Takie programy albo nawet gry pomagają opanować podstawy obsługi komputera i uczą poruszania się w świecie obrazów, kolorów...

Z.B.: Który element programu komputerowego ma większe znaczenie dla psychiki odbiorcy: obraz czy dźwięk?

H.F.: Myślę, że to wygląda podobnie jak w filmach. Istnieje zasada, że na pierwszym miejscu stawia się obraz...

Z.B.: Czy to znaczy, że obraz może obyć się bez dźwięku?

H.F.: Nie wyciągaj zbyt pochopnych wniosków. Zatem pierwszy jest obraz, później liczy się dialog, następnie dźwięki i dopiero, na ostatnim miejscu, jest muzyka. Mając na uwadze ten porządek, należy również rozpatrywać kwestię gier. Ale przecież Earth 2140 albo C&C nie mogłyby obyć się bez tych wszystkich „bum”, „lup”, „trach” i „pif paf”. Przecież to jest właśnie to, co się w nich robi! Gracz łapie za joystick i strzela albo naciska klawisz CTRL i chciałby usłyszeć efekt wystrzału armaty, no nie? Gry muszą być głośne, nalaadowane dźwiękami...

Z.B.: Zgodnie z podanym przez Ciebie porządkiem, muzyka w grze jest na ostatnim, czwartym miejscu w hierarchii ważności. Ale czy nie podobnie wygląda sprawa z dobrym jedzeniem: najpierw liczy się sztuka mięsa, później jakieś frytki czy sałatki, a na szarym końcu skromne przyprawy. Cóż jednak znaczyliby obiad bez pieprzu, soli, papryki i innych przypraw? Wszystko straciłoby smak!

H.F.: W zupełności się z tym zgadzam. Muzyka dodaje smaku obrazom, ale popatrzmy jak w życiu wygląda sprawa z dźwiękami. Kiedy człowiek idzie,



słyszysz własne kroki; kiedy otwiera bramę, słyszysz skrzypienie. Czasem czulibyśmy się zdziwieni, gdyby w pewnych sytuacjach nie było słyhać żadnych dźwięków. Ale z muzyką sprawa wygląda zupełnie inaczej: nie ma muzyki obok nas, gdy na przykład ktoś nas goni na ulicy albo gdy jesteśmy smutni, czy całujemy kobietę - nie słyhać żadnej muzyki wokół nas. W filmie natomiast muzyka jest wszechobecna, zastępuje właśnie sól, pieprz i inne przyprawy. Nie można sobie pozwolić na jej brak. Tu właśnie zaczyna się praca kompozytora, który musi znaleźć miejsce przy obrazach na mądrą, inteligentną muzykę. Melodia musi pomagać obrazom, dialogom i naturalnym dźwiękom. Czasem obrazy tak się zagęszczają, że na pozór nie ma już miejsca na muzykę, a jednak jest ona niezbędna. To samo dotyczy gier.

Z.B.: Teraz może odejdzmy na chwilę od spraw warsztatowych. Spytałem o Polskę. Byłeś już kiedyś w moim kraju?

H.F.: Tak i to całkiem niedawno, bo w lipcu tego roku... może w kwietniu... Nie pamiętam dokładnie, bo czas płynie tak szybko... Tak czy owak byłem w Bielsku Białej. Przyleciałem do Katowic i stamtąd przewieziono mnie

do Bielska Białej. To właśnie tam zgrywaliśmy muzykę do Jacka Orlando!

Z.B.: Znasz jakieś inne miejsca w Polsce?

H.F.: Niestety nie miałem czasu na zwiedzanie, bo przez cały mój pobyt w Waszym kraju dłużyłem pracować w studiu nagrań. Poza tym pogoda była do niczego... Mam jednak piękny album z fotografiami Bielska Białej i okolic. Polska to malownicze miejsce na ziemi. Duże wrażenie robią Tatry. Może kiedyś tam powrócę, żeby trochę pozwiedzać...

Z.B.: Miałeś już parokrotnie okazję zapoznać się z magazynem CD-Action. Widziałem, że szczególnie interesowały Cię strony poświęcone Jackowi Orlando. Co myślisz o nas i o naszym piśmie?

H.F.: Jesteście bardzo profesjonalni. Magazyn wygląda imponująco. Widziałem wiele gorzej wyglądających pism w Niemczech i w ogóle na Zachodzie. Przyjemnie jest wziąć do ręki takie czasopismo! Dziwi mnie jednak fakt, że w Polsce nie poświęca się wiele uwagi Mackintoshom. U was też nie ma słowa na ich temat...

Z.B.: Rzeczywiście, zajmujemy się wyłącznie Pecetami i programami obsługiwanymi przez tę platformę sprzętową.

H.F.: No właśnie. Ja osobiście zawsze pracowałem na „Makach”. Z prostej przyczyny - większość programów muzycznych nie była dostępna na PC. Cafe moje studio nagrań bazuje na programach na tę platformę. Teraz jednak sytuacja zaczyna się zmieniać: pecety rozwijają się szybciej. Jak widzisz, mam oba komputery na moim biurku. Lubię być na bieżąco ze

sprzętem. Mój PC to całkiem niezła maszyna, 200 Pentium Pro... Całkiem, całkiem... Macintosha mam już od jakichś dziesięciu lat, więc znam te komputery na wylot. Ale naprawdę uważam, że jest coś bardzo pociągającego w pecetach. Jakies ukryte piękno...

Z.B.: Ale Pecet lepiej nadaje się do gry w Jacka Orlando?

H.F.: Jasna sprawa, że tak! Muszę ci się jednak przyznać, że nie gram w Jacka. Za dobrze znam tę grę. Wszystkie poziomy mam w małym palcu. Nie mógłbym znaleźć żadnej przyjemności w powtarzaniu setny raz tej samej gry. Ale tobie ją gorąco polecam. Warto!

Z.B.: Czy na tym jednym tytule zakończyła się twoja współpraca z TopWare? Zrobicie jeszcze coś wspólnie?

H.F.: Nie, nie. To jeszcze nie koniec! Zrobimy razem całą trylogię. Jack Orlando to tylko pierwsza część. Druga będzie podobna do Top Gun, a trzecia... a trzecia to jeszcze tajemnica. Nie mogę przedwcześnie ujawniać faktów. Będą jednak następne tytuły i to równie dobre jak Jack Orlando. Może nawet jeszcze lepsze!

Z.B.: A nad czym pracujesz w tej chwili? Widziałem tu paru muzyków w studiu nagrań...

H.F.: Pracujemy właśnie nad albumem z bardzo nastrojową muzyką. Jego roboczy tytuł to Dreams, ale jeszcze wiele się może zmienić. To będzie CD, z typową muzyką audio, bez żadnego powiązania z grami. Taka kombinacja elementów muzyki klasycznej i muzyki pop. Być może uda się jeden z utworów ofiarować jako bonus na Waszą płytkę do czasopisma...

Z.B.: O, świetnie! Z góry dziękuję w imieniu Czytelników.

H.F.: Cała przyjemność po mojej stronie. Przejdźmy teraz może do studia. Pokażę Ci, jak to wszystko wygląda z bliska...



Pomocna dłoń

Jeśli znasz odpowiedź na jakiś zawarty tu problem - napisz, a masz szansę na wylosowanie upominku. W tym numerze nagrodę za podpowiedź otrzymuje Piotr Ott (Kaens) z Raciąży. Jest nią gra Scorched Planet. Gratulujemy!

Mam problem

* REALMS OF THE HAUNTING. W kościele znalazłem: piórka, notes W domu: różdżkę pod wycieraczką, magiczną pochodnię, klucz w lodówce. Wiem, że tym patykiem spod wycieraczki rozwala się runy na drzwiach, ale nie mam już dokąd iść. Co zrobić z kluczem z lodówki? W piwnicy za rozwaloną kratą biega potworek, ale nie można go zabić. Nie mogę opuścić tej lokacji, bo nie działa teleport. CO ROBIĆ? Maciej Górnicki

Kupię

Grę Fast Attack (lub wymienię na A10 Warthog II) oraz program graficzny 3D Studio. Jakub Kubiak, skr. poczt. 566, 60-900 Poznań 2.

Sprzedam

* PC K5 133 (odpowiednik P150), 32 MB EDO RAM, 2112 Mb HDD, SVGA S-3 Vire 2/4 Mb EDO Ram, Cdx8, SB 16 3D PnP stereo, monitor kolor 15" LR NI, FDD 3,5" 1,44 Mb, Midi Tower, głośniki 2x50 W aktywne, mysz + mousepad, klawiatura Win'95, drivery, full oprogramowania. Gwarancja (+ bezpłatny serwis) na 2,5 roku! Cena 3899 zł. Tel. (071) 341-22-13 (Wrocław).

* Amigę 1200 (2 Mb), 60 dyskiety, mysz, joystick, 1 oryginalna gra. Cena 800 zł. Tel. (091) 177-517

* Nadajnik FM (65-74 Mhz) lub FM (88-108 Mhz) zasięg 5 km. Cena: 20 zł + koszt wysyłki. Arkadiusz Roziewicz, Szkolna 9, 77-220 Koczała.

* P160, 16Mb Ram, 600 Mb HDD, monitor kolor LR NI SVGA, Cdx4, SB16, Windows'95, gry gratis. Wszystko razem - lub na części. Cena do uzgodnienia. Piotr Maselkowski, Powstańców Śląskich 166/39, 53-139 Wrocław, (071) 67-45-49

* Kartę muzyczną zgodną z SB 16 (44 Khz, 16-bit, stereo) z uszkodzonym portem gier - 50 zł oraz procesor

Cyrix 120 Mhz (gwarancja) za 200 zł. Tel. (086) 72-01-51, e-mail: japkowy@polbox.com. Waldemar Znoński, Kościuszki 34/18, 19-226 Goniądz.

* Procesor 486DX4/100 Mhz za 60 zł wraz z płytą główną ATC-1425B Sis 496/7 (256 kb cache, rozsz. do 512 Kb, 4xSIMM 72-pin, 4xISA, 3XPCI, Ram rozszerz. do 256 Mb - opcja EDO i DRAM, BIOS Award) idealną do 486 - za 95 zł. W komplecie za 155 zł. Grzegorz Kramarczyk, Barczewko 130, 11-010 Barczewo. Tel. (089) 514-82-89

* Płytę główną 486DX4/100Mhz + kartę graficzną Cirrus Logic 1 Mb - za 320 zł. Pisma z lat '96-'97 - ok. 3 zł/szt, mysz - 10 zł. Kamil, tel. (061) 862-66-42 (Poznań).

* Grę Polanie (ok. 60 zł), Street Racer (180 zł) - obie na CD. Łukasz Krywko, Świerczewskiego 15/6, 11-220 Górowo Iławieckie, tel. 0-89 7611169.

* Grę Comanche 3 za 80 zł. Piotr Goloś, Murzynowskiego 10/57, 10-684 Olsztyn, tel. (089) 542-76-72.

* Monitor TVS 14", mono, LR, stan idealny (filtr gratis) - cena 200 zł. Kartę graficzną SVGA „SIS”, 1 Mb PCI - 100 zł. Tomasz Gronkiewicz, Dąbrowki 72, 38-200 Jasło 4. Tel. (4462021) 46-48.

* Grę F-22 Lightning 2, cena 95 zł. Mateusz Gabara, Przestrzenna 37/8, 50-550 Wrocław. Tel. 0602711035.

* 10 kompaktów shareware (gry, programy) po 5 zł/sztuka. Procesor 486/Dx2 66 Mhz. Cena do uzgodnienia. Łukasz Szambelan, Kaliska 58/51, 87-800 Włocławek. Tel. (054) 34-93-10.

* Gry: Strike Commander, The Isle of Dead, Pandora Directive, Under a Killing Moon, Noctopolis, Ripper - lub wymienię na Tomb Raider, Jack Orlando, X-files, LBA 2. Ceny do uzgodnienia. Sienkiewicza 42/6, 90-009 Łódź, tel. (0-42) 32-62-79 (można zostawić wiadomość na automatycznej sekretarce).

* Gry: C&C, Red Alert, Warcraft 2, Theme Hospital, Worms - po 90 zł za sztukę. Gabriel Knight II, Daedalus

Encounter, Duke Nukem 3D, Tomb Raider (niestety bez instrukcji) - za 80 zł za sztukę. Ewentualnie wymienię na Blood 3D lub Worms 2. Tomek Wasilewski, Sienkiewicza 42/14, 90-009 Łódź. Tel. (0-42) 33-66-62.

Zamienię

* CD-Action od nr 4/96 do 7/8/97 z płytami na grę: Road Rash, Screamer 2, Rally Racing, lub inne. Grę The Elk Moon Murder (2CD) na Z, SkyNet lub inną. Jarosław Szawerdo, tel. 022 642-5746.

* Komputer Atari 65 XE + magnetofon XC12 + 3 kasety; komputer Atari 800 XE + drive 2000, cartridge, magnetofon DR 1535 + 7 kaset; video VR 3994 stereo, organy elektroniczne B1, 3 joysticki Atari/Commodore na: komputer PC z CD-ROM, klawiaturą, myszą. Andrzej Kuczyński, Obornicka 7a/1, 64-500 Szamotuły.

* MS Windows 3.11 for Workgroups TM + MS Works 3.0 + SuperMemo 7.5 Multilingual - komplet 327 zł (lub 245 zł bez SuperMemo). Symulatory 1 PL + „Gry dla Ciebie” 2 (strategiczne) + CDA 3/96 z CD + Chip Specjal (Ai B; gry różne) wraz z gazetą - za 47,50 zł. Paweł Miłuch, Francuska 8/1, 65-637 Zielona Góra.

Nawiążę kontakt

* Ambitna grupa tworząca zaawansowane gry nawiąże kontakt z grafikami 2D/3D, koderami (mile widziane C++ + assembler) i innymi osobami zainteresowanymi tworzeniem gier z okolic Warszawy i Piaseczna. Dysk 3,5" + info + kilka prac = 100% fast answer. Michał Kostrzewa, ul. Służby Polsce 1/49, Warszawa.

* Z ludźmi, którzy lubią gry symulacyjne i zręcznościowe. Poszukuję nowych członków do klubu DEC POK - tipsy, solucje i tricki do gier. Koperta + znaczek zwrotny = 100% odpowiedź. Łukasz Szambelan, Kaliska 58/51, 87-800 Włocławek. Tel. (054) 34-93-10.

* Grafik 3D nawiąże kontakt z innym RAY-menem. Jakub Kubiak, skr. poczt. 566, 60-900 Poznań 2.

Action Reaction

Speedster z CDA 17
Przegraj instalki Speedstera na dysk, np. C:/Speedster i wgraj do tego katalogu DirectX (całego z setupem). Dopiero wtedy uruchom grę. Jeśli nie działa - to wgraj pliki DirectX do

katalogu z tą grą jako np. C:/Speedster/DirectX. Tomasz Łabędzki, Czarnków.

Duke Nuke'm 3D

1. Uruchomienie sztucznych przeciwników. Tworzymy plik 111.bat (dzięki temu będzie zawsze na początku). Edytujemy go i wpisujemy: Duke3D /q# /a /sx /m /t1/ly, gdzie # - liczba sztucznych przeciwników, a - włącza sztuczną inteligencję, x - numer epizodu, m - włącza inne potwory, yy - numer poziomu. Najważniejsze są 2 pierwsze parametry, inne można pominąć. Zamiast tworzyć plik, możemy za każdym razem wpisywać te parametry przy starcie.
2. Jak ukończyć 4 poziom 1 epizodu. Niedaleko miejsca, gdzie znalazłeś żółtą kartę znajdują się przełączniki zamykające pola siłowe i otwierające cele. W jednej z cel jest tunel, ukryty za plakatem. Idź nim na dół, wejdź od spodu do łodzi - i naciśnij to, co zwykle. Kaens, Raciąż

Demo Need for Speed 2

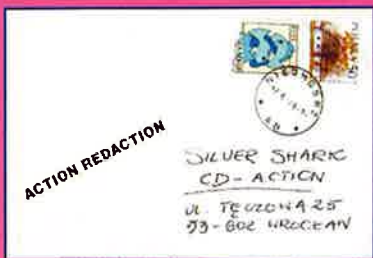
Też mam NfS2, gra nie będzie chodzić w tej konfiguracji (a nawet z 64 MB RAM - tyle posiadam) dopóki nie włączy się pliku wymiany w Win95. Rafał Tokarski, Gorlice.

FORUM

Jeśli już koniecznie musisz wydać parę groszy - kup CDA, a nie papierosy. Gigant/Ind.

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt, należy podać swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Jeśli oferujecie coś do sprzedaży - podawajcie cenę, za jaką to oferujecie!
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Blah, blah! Jesienna chandra, psiakość, w pełni; aż się nic robić nie chce (kiedy Wy to czytacie to święta za pasem, ale my piszemy te słowa w piekielnie jesienny i ponury dzień). Najchętniej zapadlibyśmy w sen zimowy (Jedi zresztą już zaczął się otorbiać w jakimś kokonie; ale to dla niego typowe, robi tak ze 3 razy w roku) i obudzili się w momencie, gdy słońeczko za oknem grzeje, listki się zielenią, a do wakacji/urlopów pozostało nie więcej niż 10 tygodni. Nawet nadmuchiwanie chomika Alfreda nie pomaga w wyjściu z dołka (aczkolwiek nieźle się nim gra w kosza i dobrze się prezentuje na choince jako futrzana bombka). Ba, nawet nowe gry nie cieszą, gdy za oknem szaro, deszczowo i bez sensu. Jedyne, co trzyma nas przy życiu, to nadzieja na śnieżną,

prawdziwą zimę i Wasze listy. Zatem skończmy to gadanie i bierzmy się za zaległą korespondencję. Ps. Z okazji świąt podwyższyliśmy (jednorazowo) o 100% liczbę myśli miesiąca i pulę nagród dla autorów listów.

Zatem dziś rozdajemy dwie gry:

Paweł Głuszek z Łodzi otrzymuje Blue Ice

Mateusz Bień z Jaworzna otrzymuje Ravage DCX

Aha i jeszcze coś - Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku.

Spotkamy się dopiero za rok...

Myśli miesiąca:

1. Strzeż mnie Boże od przyjaciół, z wrogami sam sobie dam radę!

2. Wyścigi nie zawsze wygrywają najszybsi, a bitwy najsilniejsi - ale tak należy obstawiać.

Carmageddon

Mam pytanie: czy Lifter jest wegetarianinem? Odniosłem takie wrażenie czytając recenzję gry Carmageddon - z takim obrzydzeniem mówił o mięsie i to w dodatku świeżym! (...) Ostatnimi czasy wszedłem w posiadanie tej gry (...) rzeczywiście nie jest to gra dla ludzi o słabych nerwach (...) Jakkolwiek gra mi się bardzo podoba (...) to nie mam ochoty wsiąść do samochodu i rozjeżdżać ludzi na Marszałkowskiej (...) W sumie na pewno nie jest to gra dla wszystkich (...) Muszę się zgodzić z Lifferem: politycy (...) na pewno rozpoczną walkę z „wszechobecną przemocą w grach” (...) dojdzie do tego, że „Przygody Smerfów” także zaliczą do „diabelskiego” grona, wypaczających umysł gier! (...) Ps. Dzięki za kody do NFS2. Wiecie jak czadowo jeździ się autobusem?

Artur „August!” Ciechomski, Warszawa

Lifter zalicza się jak najbardziej do grona mięsożernych (wegetarianinem to jest Yabol) i uwielbia lekko krwiste befsztyki. Tym niemniej spożywanie całkiem surowego mięsa (nawet świeżego!) budzi jego głęboką niechęć, podobnie jak i np. wizyty w rzeźni trzy dni przed świętami, gdzie wyrabia się 300% normy na 3 zmiany. Stąd ta odraza do ilości przemocy w Carmageddon. Sam przyznajesz, że nie jest to gra dla każdego. Stąd ostrzeżenie dla np. nieświadomych rodziców, którzy chcieliby kupić „pod choinkę” dla swego 5-8 letniego dziecka „jakąś grę z samochodzikami”. No i jest to kontra dla tych, którzy za wszystko co zle winią „dzisiejszą młodzież, pornografię, walkmany i gry komputerowe” (a więc i pisma im poświęcone). Był już nawet w TV taki reportaż, gdzie pani redaktor usiłowała wręcz wymusić na osobniku, który grał w Quake, żeby powiedział, iż ta gra wzbudza w nim mordercze instynkty, że ma potem ochotę wyjść na ulice i mordować. Na szczęście ten gościu nie dał się zwariować, co nie przeszkodziło jej by w podsumowaniu stwierdzić... że takie właśnie gry są przyczyną wzrostu przestępczości itp. A co do Ps-a: wiemy, wiemy!

Dyplomacja w Clashu?!

(...) Muszę się przyznać, iż kupuję praktycznie wszystkie pisma, poświęcone grom na PC, jakie wychodzą w Polsce {tu imponująca liczba tytułów - red.}. Dzięki temu mogę (...) porównać sobie opinie różnych ludzi na temat tej samej gry (często są bardzo rozbieżne, ale to jest w miarę zrozumiałe: każdy ma inny gust). Teraz jednak mężczy mnie inna sprawa (...) Czytałem sobie recenzję Clasha w 10/97 CDA i tam czarno na białym pisze, że w grze nie ma żadnej formy dyplomacji. A tymczasem w recenzjach w pismach {tu wycięliśmy dwa tytuły - redakcja} recenzenci wspominają o „dyplomatycznych machinacjach” i zachwycają się „wyraźnie zaznaczonym motywem politycznym” (!), że taka ona dobra i w ogóle sam miód (tam też jeden recenzent wspomina o paru

innych rzeczach, których za Chiny ludowe nie mogą znaleźć w grze). Jak jest naprawdę i skąd takie „buraki” w recenzjach?

Robert Maliński, Opole

A jak myślisz? Fakty są takie: dyplomacji w Clashu nie było i nie ma! (no chyba, że rozumiemy przez to np. ścięcie więźnia - ale to już stanowczo zbyt naciągana interpretacja). I owszem, miała tam być, ale z rozmaitych przyczyn się nie zmieściła (nawet we wczesnych beta-wersjach, w które sobie pogrywałem, więc wiemy). Powiemy w ten sposób: widocznie co poniektórzy recenzenci opisywali Clasha opierając się głównie na nieaktualnych materiałach prasowych (gdzie dawno temu pojawiły się informacje o istnieniu dyplomacji w tej grze i o kilku innych elementach, które nie znalazły się w ostatecznej wersji) niż na tym, co widać na ekranie i co pisze w instrukcji... A przecież gierka po polsku, instrukcja po polsku, autorzy „pod telefonem”, trzeba tylko wykazać odrobinę dobrej woli i recenzentkiej rzetelności... No comments.

Pochwały i sugestie

Na początek kilka pochwał (żebyście czytali to dalej).

a) ogólnie jesteście OK. (OB. :)).

b) podoba mi się, że dajecie uwagi, choć przydałoby się trochę więcej programów graficznych czy muzycznych, a mniej infantylnych bajeczek dla dzieci.

c) dzięki za Scenę (dzięki wam dowiedziałem się, że coś takiego istnieje, a nawet spróbowałem swoich sił).

d) dzięki za Królestwo Chaosu (nie gram w RPG, ale dział jest fajny).

(...) A co warto zmienić:

1) więcej użytków (patrz punkt b)

*2) nie dawajcie opisów czy demek gier, o których sądzicie, że są do d*** (np. RexBlade)*

3) wprowadźcie konkursy: - Quake C (od podstaw), jakiegoś języka programowania, programu do grafiki 3D, jakiegoś programu muzycznego. (...) Wycinając wstępniak i zmniejszając ilość stron z tipsami (tzn. zlikwidować screeny), zmniejszając ilość screenów, zwiększając ilość stron - można znaleźć miejsce na te kursy. Ps. Who is Magpie?

RzUck, Brzeźnica

Co do sugestii - w momencie gdy to piszę, pracujemy nad nowym układem stron, tak by zmieścić tam większą ilość tekstów (w tym także użytków). Te „bajeczki dla dzieci” (w liście był tytuł, który pozwoliłem sobie pominąć) też mają swój krąg odbiorców, więc nie możemy o nich zapominać. W ogóle to planujemy, by na CD pojawił się taki kącik, będący jakby przedłużeniem „papierowego” CDA, gdzie będą publikowane rozmaite artykuły, które nie zmieszczą się na łamach CDA (naturalnie ze specjalną przeglądarką do

stron). Na pewno będą tam jakieś kursy - zapewne podstawy tworzenia grafiki 3D i Quake C. Co do kiepskich - naszym zdaniem - gier, to publikujemy ich recenzje dlatego, że nie przyznajemy sobie prawa do nieomyślności. To, że jakaś gra nie podoba się recenzentowi, nie znaczy wcale, że nie spodoba się nikomu. A jeśli gra jest faktycznie totalnym rżechem, to warto ostrzec potencjalnych klientów przed zakupem ewidentnego ***** w ładnym pudełku. Magpie to nasza nowa współpracowniczka.

Za mało strategii?!

Jestem miłośnikiem gier typu strategie i sportowe. Więc alarmuję: w CDA jest za mało tego typu gier. Powinniście umieszczać jakieś stare gry w pełnych wersjach (...) oraz tipsy do nich, ponieważ w waszej gazecie są tipsy (...) tylko do nowych gier. (...) Poszerzcie Action Redaction (...) Dlaczego we wrześniowym numerze nie było znaku czy ta gra jest na kompakcie (...) Więcej solucji (...)

Radosław Zatok

Stary, nie dołuj mnie! Zobacz w poprzednim numerze Action Redaction statystykę omawianych gier - strategię to jedna z najczęściej recenzowanych kategorii! Sportowych jest mniej, fakt, ale z winy producentów, a nie naszej. Tipsy do starszych gier masz na CD. Pełne wersje programów to temat bumerang - stale powraca w Waszych listach. I jak widać na CD, coś dla Was przygotowaliśmy... i to wcale nie koniec - raczej początek serialu!!! Starsze tipsy znajdziesz na CD (i to od paru numerów). We wrześniowym numerze nie było znaczków, ponieważ pojawiła się rubryka „co na CD” i łatwo samemu sprawdzić, co jest grane. Przy obecnej grubości CDA nie ma szansy na powiększenie objętości jakiegokolwiek działu. I jeszcze jedna sprawa: w dalszej części listu miałeś parę problemów (adresowanych do działu Pomocna Dłoń). Niestety, ale musimy być stanowczy: w regulaminie tego działu stoi jak byk, że takie anonse MUSZĄ być wyłącznie na kartkach pocztowych. Mimo tego sporo z Was przysyła je w listach. Do tej pory przymykaliśmy na to oko. Ale ponieważ takich anonsov jest coraz więcej, to podjęliśmy bolesną decyzję: od dziś anonse nadsyłane w formie listów nie będą publikowane (wbrew pozorom przysyłanie ich w listach mocno utrudnia nam pracę). Możesz nas za to znieubić, ale po to jest regulamin, by go przestrzegać. Porzundek :-)

musi być! Sorry, nadeślij je jeszcze raz.

Master - szefom

Jak możecie odsyłać nas do innych gazetek? Samo CDA jest drogie, a plus PC Shareware i Kawaii to majątek. Czy wy se z nas ludzie jaja robią? Mnie to już chleba brakuje, matula już ostatnią kozę sprzedał (...)

Master, Master's Imperium

Jak możemy? O, na przykład tak: „to jest w PCS” :-). Mówiąc serio CDA nie jest z gumy i nigdy nie zmieścimy tam wszystkiego, co byśmy chcieli, nawet jeśli będziemy stosować fonty o wielkości 1mm i wywalimy wszystkie screeny (nie mówiąc już o tym, że o niektórych rzeczach - np. manga - nie piszemy DLA ZASADY). I nie ślepnij, że kosztujemy majątek - nie wierzę, że jak stać Cię na komputer za xxx tysięcy zł, to w ciągu miesiąca nie masz paru złociszów na gazety. Mniej piwka i hamburgerów, do szkoły piechotą ganiaj, a zamiast Gatsa kupuj Kawali - i kasa się znajdzie.

Kilka pytań

(...) Kiedy macie urodziny lub imieniny? Czy grę testujecie na wszystkich rodzajach komputerów? (...) Na CD przydałby się więcej Desktop Themes. Czy mogę się spodziewać czegoś a la Kompendium Wiedzy? Pozdróćcie ode mnie Flippera (ma plusa, bo przeszedł na waszą stronę). Ilu was jest i czym się kto zajmuje? (...)

Grzesio Świderek

Dodajmy, że pominęliśmy tu dobre pół strony zachwyty nad CDA, bo jesteśmy skromnymi ludźmi. A odnośnie pytań: urodziny mamy w te dni, kiedy przypada rocznica naszych narodzin :-). (sorry, ale nie chcemy robić z Action Redaction koncertu życzeń dla solenizantów). Gry testujemy tylko na PC-tach :-). Desktopy - OK, postaramy się coś zrzucić na ten (lub następny) CD. Kompendium Wiedzy - może, kiedyś? Flippera pozdrawiamy! Ilu nas jest - sam ostatnio tracę rachubę, w redakcji robi się coraz gęściej od biurek i nowych ludzi! Zasadniczo wszyscy zajmujemy się tworzeniem CDA; niektórzy wprowadzili mają swoje „działki” (np. ja scenę i Action Redaction, Yabol - Królestwo Chaosu, Draco - tipsy, Pomocną Dłoń, poradnik hackera itp.) ale mówiąc w skrócie - gramy i piszemy o swoich wrażeniach oraz wykonujemy milion innych rzeczy, które powinni robić redaktorzy gazety.

Mała prośba

(...) czy moglibyście zamieszczać więcej programów narzędziowych (...) dla Windows'95 a także proszę o ponowne nagranie emulatora Amigii 500, ponieważ nie mam dostępu do wcześniejszych numerów CDA. (...) Proszę o kontakty do innych grup komputerowych (...)

Radosław Bukoń, Bydgoszcz

Programy narzędziowe - tradycyjnie już odsyłam do innego naszego pisma, PC-Shareware, gdzie takie programy zajmują co miesiąc niemal cały CD. Naturalnie będziemy zamieszczać je też na kompaktach CDA, ale na pewno nie w takiej obfitości, jak w PCS. Emulator Amigii - niestety nie możemy spełnić tej prośby i to z kilku przyczyn. Ale możesz przecież nabyć u nas numer archiwalny z tym programem. Adresów grup komputerowych nie podajemy (no chyba, że ktoś sam nadeśle taki anons), ale poczytaj sobie jakikolwiek magazyn dyskowy; są tam przecież (najczęściej) reklamy, czyli namiary ludzi, którzy chcą nawiązać korespondencję.

Teledyski i nie tylko

(...) Proszę Was o zamieszczenie na CD teledysku w formie .avi różnych zespołów techno (The Prodigy, Apollo 440). (...) Oprócz dodatków do Duke'a i Quake zamieszczajcie też misje do innych gier (Red Alert, Carmageddon, ew. Diablo). (...) Dlaczego wieśna mi się Dark Colony (...) z Waszego CD?

Ziben, Wieluń

Nie możemy ot, tak sobie, zamieszczać teledysków rozmaitych zespołów. Po pierwsze nie mamy do tego praw (przecież teledysk jest czyjąś własnością!). Po drugie nie jesteśmy gazetą o muzyce. Po trzecie każdy taki „avik” to ze 100 Mb w plecy. Sorry, nic z tego. Misje do innych gier - OK, postaramy się na

następnych CD dawać nie tylko Duke'a i Quake (dziś Warcraft i Red Alert). Demo Dark Colony ma dość wyśrubowane wymagania sprzętowe - sprawdź, czy masz w swoim PC-cie to, czego ono potrzebuje (np. dwumegową kartę graficzną); Innej rady niestety na odległość Ci dać nie mogę. Mogę za to zacytować nadeslaną przez Ciebie piosenkę, którą śpiewał ponoć jakiś Murzyn: „Gdy miałem rok - byłem czarny. Gdy dorosłem - byłem czarny. Gdy umarłem - byłem czarny. A Ty? Gdy się urodziłeś - byłeś różowy. Gdy byłeś chory - byłeś żółty. Gdy się opalisz - robisz się czerwony. Gdy umarłeś - byłeś biały. I kto tu, do cholery, jest KOLOROWY?”. Cool!

Krytyka

(...) Skąd się biorą tacy wazeliniarze, piszący do Was listy przepelnione zachwytem nad CDA? (...) CDA to pismo, w którym chyba rządzi zasada: byle jak największa objętość (...) Przykładem tego wiodącego są tipsy i spis treści (...) mimo chorej opuchlizny spis treści jest nieprzejrzysty (...) Opis zawartości CD - OK, ale powinien być zwięzły i bez screenów (...) podawajacie ograniczenia wersji demo. Co do instrukcji obsługi CD-Romów - nie róbcie sobie kpin (...) jak ktoś jest taki lepy, że nie może tego rozgryźć, to powinien sobie spiliować kanty w komputerze, by sobie oka nie wybił (...) Przywróćcie dział shareware, stwórzcie kącik z zagadkami i innymi rozrywkami wymagającymi inteligencji (...)

Leszek G. Karnowski

Wiesz, stary, widzę, że chyba wychodzisz z założenia: kto ma inne zdanie jak ja, ten jest idiotą. To, że masz zastrzeżenia do CDA nie oznacza przecież, że wszyscy podzielają Twe zdanie. Uszanuj więc gusta innych i nie obrażaj ich tylko dlatego, że wyrażają swoje opinie. Spis treści ciągle jest ulepszany (choćby i w tym numerze) ale to, co widzicie w najnowszym CDA wcale nie oznacza, że nie będzie już nic lepszego. Twe propozycje (pominięte w liście) udoskonalenia spisu są całkiem sensowne i postaramy się coś z nich wykorzystać. Tipsy - n-ty raz mówimy: idziemy na jakąś, a nie na masę (a ponadto od pewnego czasu masz na CD dodatkowe tipsy, więc nie powiesz, że nic nie robimy, by zwiększyć ich ilość). Screeny w opisach zawartości CD są nieduże i jest ich tak niewiele, że ich wyrzucenie nie praktycznie nie da. Niestety nie zawsze w demach podane jest, co zostało okrojone w demo-wersji, a gdybyśmy każde demo przechodzili od początku do końca, to nie starczyłoby nam czasu na nic innego. Naturalnie będziemy się zawsze starać podawać - w miarę swoich możliwości - ograniczenia wersji demogier. Spis zawartości CD-Rom... To, co proste dla Ciebie, nie musi być proste dla początkującego. Nie powiesz mi, że urodziłeś się z opanowaną obsługą czytnika CD! Pomyśl o tych, co właśnie kupili sobie pierwszy komputer i ze strachem wkładają po raz pierwszy kompakt do napędu - to właśnie im chcemy ułatwić życie. My nie możemy stwierdzić, że „a, na pewno sobie dadzą radę”; zakładamy, że ci, co NIE dają sobie rady, z chęcią skorzystają z porad, a bardziej zaawansowani po prostu je zignorują. Wiesz, to jest tak, jakby zawodowi programiści stwierdzili, że „poradnik hackera” jest bez sensu i szkoda na niego miejsca, bo oni przecież doskonale znają ze wszystkie opisywane tricki. Od shareware jest PC-Shareware, na łamach CDA ten rodzaj oprogramowania traktowany jest jako gość. Zagadki - szkoda nam na to miejsca.

Krytyka 2

(...) Zbyt pozytywne oceny. W numerze 17 były tylko dwie gry poniżej 7/10 (...) Menu (...) brak możliwości ustalenia ścieżki dostępu (...) Dlaczego nie ma już Świnki (...) Więcej królestwa Chaosu. Mała objętość - róbcie tak: dajcie dodatkowe 50 stron, z czego 20 to byłoby reklamy. (...) Zróbcie komiks (...) weźmiecie screeny z gier i dorobicie do nich dymki z tekstem (...) Zamieszczajcie oceny programów użytkowych

(...) Więcej bajerów do Duke'a (...). Dawajcie jakąś fajną (...) grę na każdym CD (...) Zróbcie podział tematyczny (...) Dlaczego wycinacie z listów nazwy konkurencyjnych gazet? (...) Taki np. XXXXX (nie wycinać) (tym razem zamazaliśmy :-)) - redakcja czy XXXXX (tego też nie) (też zamazaliśmy) wcale tego nie robią, a mają się dobrze. (...) Dobra, kończę, bo mi się brał w piekarniku przypała (...)

Krzysztof Zagrajek

No cóż, jeśli akurat trafiają się same - w miarę dobre gry - to mamy jakąś specjalnie zgnoić, by pokazać, że to potrafimy? Gwarantuję, że jak się trafi jakiś bzdiew, to wióry z niego polecą. Menu już wkrótce zostanie wzbogacone o możliwość wyboru katalogu i partycji dysku, do którego ma się rozpakować gra. Na Świnkę ciągle brak miejsca, ale na pewno ta rubryka będzie obecna na łamach CDA. Chaos pozostanie póki co w starej objętości. Mówisz, by dać 50 stron, w tym 20 na reklamy? Hmmm, a znasz kogoś, kto chciałby je wykupić? Ale nie pękaj - jak widzisz przytyliśmy i pewnie zrobimy to jeszcze wiele razy... Komiks (przynajmniej w takiej formie) - odpada, nie ma szans. Oceny użytkowników - my wolelibyśmy się w to nie bawić, ale jak wielu czytelników będzie miało takie życzenie, to wtedy się ugnijemy. Pełne wersje gier - co powiesz na ten CD? A od stycznia - przez najbliższy rok co miesiąc CO NAJMNIEJ jedna pełna wersja gry! Dodatki do Duke'a - jak tylko coś się pojawi. Póki co są najczęściej same misje. Podział tematyczny - to już walczyliśmy dziesiątki razy; jakoś nam się ten pomysł nie podoba. Czemu wycinamy tytuły konkurencyjnych gazet? Bo taki jest dobry obyczaj. A że XXXX i XXXX :-)) tego nie robią? No cóż, jeśli ktoś głośno beka podczas jedzenia, to jeszcze nie powód, żeby go naśladować. I WYJMIJ BRATA!!!

Jest erotycznie

(...) Dlaczego nie ma dema Wet?

Marek, Szczecin

Mógłbym powiedzieć, że nie mieliśmy dema - ale to nieprawda. Demo jest. Tym niemniej po jego obejrzeniu (a także screen saverów itp.) po prostu zwątpiliśmy. Jak by tu powiedzieć - jest... mocne. Na tyle mocne, że w trosce o morale małoletnich czytelników CDA postanowiliśmy jednak go nie zamieszczać. Ja wiem, że to spieni ludzi powyżej 16-go roku życia... Ale wiecie, co by się potem działo? Obrońcy Wartości, Oburzeni Rodzice, Spienione Dewoty, Grzmiące Autorytety Moralne, Zniesmaczeni Czytelnicy, itp. zrobiliby nam prawdziwy najazd w krucjacie o Czystość Obyczajów, Przecież Czytają Was Niepełnoletni i w obawie o Deprawowanie Naszych Dzieci. Ale demka nie spisaliliśmy na straty, więc nie traćcie nadziei, bo może, kiedyś, jak Naczelnny pojedzie na urlop...

Z życia redakcji

(...) Mam pomysł (nie, nie na grę) na nową rubrykę w CDA, w której opisywalibyście jakieś śmieszne, głupie itp. z życia redakcji.

Igielka, Barczewko

Hmm, wbrew pozorom nie ma ich aż tyle, by zapełnić nimi rubrykę, a nawet jak są, to zwykle śmieszają tylko wtajemniczonych w realia naszego redakcyjnego życia. A jest ono (wbrew Waszym wyobrażeniom) raczej dość monotonne (granie i granie na okrągło, bleee), zaś sytuacja, w której uwalony HDD niszczy efekt miesięcznej pracy, wcale nie jest (dla danego nieszczęśnika) taka znów śmieszna. Ale jak się nabiera nieco anegdotek, to może np. z okazji prima aprilis zrobimy jednorazowy przegląd tych sytuacji?

**NA LISTY ODPOWIADALI:
SMUGGLER NIEWYSPANY I MR JEDI
OTORBIONY.**

Jak grać w Clash?

Clash Producent: Leryx Longsoft

Nie ukrywam, że prawdziwym wyzwaniem dla clashmanów jest rozgrywka, w której walczymy z maksymalną ilością komputerowych graczy i to ustawionych na najwyższy poziom inteligencji. Wskutek tego już po paru turach wrogie armie (i to silne jak...) pojawiają się w pobliżu naszego zamku i w efekcie szybko kończymy karierę - no chyba, że zastosujemy się do poniższych rad. Wprawdzie taktyka jest (przynajmniej w pierwszych 30-40 turach) wybitnie defensywna i mało widowiskowa - ale liczy się wynik, a nie gra, jak mawiają sprawozdawcy sportowi.

MAC ABRA

A jest ona następująca: zaraz na początku rozgrywki dokonujemy szybkiego zwiadu w okolicach naszego zamku. Robimy to pojedynczymi jednostkami (rozdzielcie armię na elementy składowe!). Dzięki temu szybko zlokalizujemy pobliskie pola skarbowe (kopać!), świątynie (odwiedzać!) i place budowlne, a i uniemożliwi to wrogowi niespodziewany atak. Po rozpoznaniu, wykopaniu i odwiedzinach, szybko wracamy wszystkimi oddziałami na zamek. W międzyczasie dokonujemy inwestycji w jego obręb. Wbrew pozorom nie opłaca się od razu upgradować baraków na koszary, gdyż zjada to sporo złota i potem nie możemy korzystać (z braku kasy) z możliwości produkcji oddziałów i zakupu nowych licencji. Dlatego radzę na początku zbudować szkołę, która umożliwi trening naszych jednostek. Szkolimy je tak długo, aż osiągną złoty status i nie wychodzimy nimi z zamku tak długo, aż będziemy w stanie tworzyć następne jednostki. Podatki ustalacie póki co na zero, przy dość mizernej ilości chłopów wpływy i tak nie są wysokie, a nadmierny fiskalizm (powyżej 1.5) wpływa bardzo negatywnie na ich tempo rozmnażania się i zadowolenie (to do wiadomości Ministerstwa Finansów). Dopiero w momencie, gdy mamy około 500 chłopów warto zacząć obciążać ich podatkami. Tu nie radzę ustawiać ich wysokości na więcej niż 1.4-1.5 - kasa wpływa, a i oni się jakoś mnożą. Dopiero w momencie, gdy liczba chłopów przekracza 800, trzeba koniecznie dosolić im maksymalny podatek, gdyż w chwili, gdy mamy więcej niż 1000 chłopów w zamku, mocno wzrasta szansa wybuchu zarazy. Proponuję wprowadzić oscylator: 800 chłopów = podatek 4.0, a gdy liczebność chłopów spada do około 500 = zero podatków, aż ich liczba wzrośnie do 800 - wtedy znów 4.0 i tak w kółko. Jest to nieco męczące - ale skuteczne. W międzyczasie można zbudować szpital; ochroni to (ale tylko trochę) chłopów przed skutkami zarazy i przyda się do leczenia ran naszym wojakom.

Mając już odpowiednią ilość kasy, możecie pokusić się o upgradowanie baraków oraz postawienie kuźni i warsztatu, dzięki czemu macie dostęp do lepszych typów oddziałów i możliwość ich produkcji. Co się

najbardziej opłaca produkować? Moje ulubione oddziały to leśnicy i górale. Ci pierwsi posiadają łuki, a i w bezpośrednim starciu radzą sobie doskonale, lejąc teoretycznie dużo silniejsze oddziały. Górale wprawdzie nie mogą strzelać, ale też są dobrzy w bezpośredniej walce. Ponadto

oba typy oddziałów mają bonusy przy poruszaniu się w lasach (leśnicy) i górach (górale), co jest bardzo przydatne przy późniejszych rajdach na wrogie tereny (przy ucieczce też...). Opuśćcie sobie zupełnie łuczników, pospolite ruszenie i dragonów. Z bardziej zaawansowanych oddziałów polecam magów (chołernie szybcy i mocni, a i na odległość zdrowo przyłożą), smoki (j/w), skrzydłaki (j/w) oraz skorpiony (wprawdzie nie strzelają na odległość, ale dobrze walczą i są mobilne) i rycerzy (j/w). Lekka jazda jest dobra na początku, potem można jej używać raczej jako zwiadowców lub do atakowania pojedynczych jednostek wroga, przejmowania lektyki itp.

Artyleria jest groźna, ale bardzo powolna; odpowiednio podszkolona genialnie sprawdza się przy obronie zamków. Jeśli chcecie ją jednak wysłać na dalszy dystans, to konieczne będzie stworzenie sieci dróg i wartowni, inaczej miną wieki, zanim dotrze do wyznaczonego celu (szczególnie gdy ją nieco zmęczymy). Można też produkować bardzo szybkie ważki jako jednostki zwiadowcze lub do rajdów na niezbyt silnie broniące budowle wroga. Należy zbudować co najmniej jedną twierdzę (a to dla paru oddziałów, których nie wyprodukujemy w zamkach), ale w możliwie bliskim sąsiedztwie jakiegoś zamku, by można było bez nadmiernego ryzyka transferować do niej kasę. Radzę też dbać o swój rozwój technologiczny (tzn. postawić co najmniej jeszcze jeden zamek lub twierdzę z wszystkimi strukturami). Naturalnie w każdym zamku powinniśmy stale trzymać silną ekipę (co najmniej 5-8 oddziałów na odpowiednim statusie, posiadających zdolność rażenia na odległość - najlepiej leśników lub artylerię).

Tipsy:

* Artylerię wystarczy podszkolić na srebrny status. Złoty jej nic nie daje, ponieważ tak czy siak w bezpośredniej walce ulegnie każdemu oddziałowi, zaś maksymalna liczba PA nie pozwala jej na więcej jak 3 strzały w turze (złoty status daje 4 strzały - ale co z tego, skoro nie ma na to PA?).



* Doskonałą metodą zwiadu (dla odświeżenia mapy) jest... wysłanie lektyki. Raz, że ma bardzo dużo PA (bodaj 36, dzięki czemu przewyższa każdą inną jednostkę - swoją drogą ciekawe rozwiązanie). Dwa, że ten oddział... nie ulega zmęczeniu!!! Wprawdzie, aby wysłać lektykę, trzeba wytransferować w niej parę sztuk złota - ale ich utrata jest na pewno mniej bolesna niż zniszczenie przez wroga jakiegokolwiek innej jednostki, która może się przydać przy obronie zamku.

* Warto też czasem dokonać rajdu na wrogi zamek, choćby tylko po to, by go całkowicie zniszczyć (i wyprowadzić zeń kasę). Możecie też utrudnić życie wrogowi, zajmując pola budowlane w jego pobliżu - wystarczy przez jedną turę stawiać zamek, a potem wstrzymać budowlę - w tym miejscu wróg już nic nie postawi. Ale na dłuższą metę nie jest to najlepsza metoda...

* Prowadź drogi pomiędzy swoimi zamkami i co mniej więcej 5 tur ruchów stawiaj wartownie, w których oddziały będą mogły szybko odpocząć. Opłaci się.

* Atakujące jednostki warto osłabiać do około 30% wyjściowej liczebności - potem ich ataki są już (zasadniczo) niegroźne i najczęściej giną one w swej turze ruchu, atakując nasze jednostki.

* Przed atakiem na jakąś wrogą jednostkę spróbuj ją najpierw okrążyć kilkoma swoimi (nawet bardzo słabymi - tu liczy się sam fakt okrążenia!). Otoczona jednostka ponosi znacznie wyższe straty wskutek ataku!

* Szarża jest opłacalna tylko w momencie, gdy mamy co najmniej 60% liczebność i atakujemy słabszego lub okrążonego wroga. Szarża na silniejszego kończy się raczej smutno.

* Jak uniknąć gniewu bożego podczas bitwy? Otóż wystarczy raz na dwie tury wykonać jakikolwiek ruch, choćby pojedynczą jednostką - np. ruszamy się o krok, wracamy na stare miejsce, okopujemy się.

* Obłężenie zamków - przydatne są oddziały latające, które mogą przelecieć przez mury, bez ich niszczenia (przyda się to, gdy w następnej turze oddziały wroga znajdujące się w pobliżu będą usiłowały odbić zamek). Raczej odpuść sobie tarany, a luczników, artylerię itp. używaj do rażenia wroga, a nie niszczenia murów. Pozwalaj wrogowi na wyprowadzanie swoich jednostek z zamku; jeśli sam rezygnuje z ochrony, jakie dają mury - to tym lepiej!

* Transfer kasy - wysyłajcie lektyki w towarzystwie dołączonego jakiegoś silnego oddziału jako osłony! Podobnie jest z budowniczymi i chłopami.

* Pułapki - przydają się raczej na początku gry, później większość oddziałów ma na tyle wysoki status, że bez trudu je wykrywa.

* Zasadzki - ja się śmiało bez nich obywam (w pojedynczych misjach), choć w niektórych misjach kampanii są bardzo przydatne. Można ew. ukryć parę swoich armii w pobliżu zamku, jako „polisę ubezpieczeniową” na wypadek nagłego ataku... ale tu jest podobna sytuacja co z pułapkami. Inna rzecz, że jak już ktoś wpadnie w taką zasadzkę, to jest rzeczą, że aż się chce grać...

* Królowa - bardzo przydatna, pod warunkiem, że macie kasę na jej zachcianki. Da wam potomstwo, które dziko przydaje się podczas walk. Sprawdzajcie jej nastrój, bo jak się wkurzy, to potrafi zdrowo nabrudzić (mi spaliła mój „wyjściowy” zamek z 25.000 sztuk złota wewnątrz!).

* Dowódcy - mając dowódcę, można dużo (czasu) zaoszczędzić na szkoleniu, gdyż jego obecność sprawia, że nawet świeżo wyprodukowane oddziały walczą jak weterani. Dlatego też warto przekupywać wziętych do niewoli dowódców wroga - to się opłaca. Torturowanie jeńców jest raczej nieopłacalne, ale to już kwestia gustu (i wrodzonego sadyzmu). Warto trochę „zmiękczyć” jeńca, pozwalając by parę tur tkwił w lochu - ma wtedy mniejsze wymagania co do ilości kasy, za jaką będzie Ci służył. Ale uważaj, byś nie przegiął - więzień po kilku tak spędzonych turach przenosi się do wieczności.

* Świątynie - nie zaglądaj do świątyń innego wyznania (już po Tobie!). A i do swoich świątyń wchodzić raczej oddziałami na niskim statusie lub „poszczerbionymi” w walkach - wszelkie znalezione artefakty nic nie dają wypoczętym weteranom o pełnej sile, natomiast mogą w odczuwalny sposób podreperować słabsze oddziały, a ew. strata oddziału nie będzie tak bolesna. A najlepiej przed wejściem do świątyni zrobić save. Raz, że unikniemy przykrych niespodzianek. Dwa, że efekt wizyty ustalany jest losowo, więc będzie można kilkakrotnie powtórzyć ten manewr, aż do osiągnięcia pożądanego efektu.

* Dodatkowy klawisz: naciśnij g - przykrywa mapę „siatką” pokazującą jej kolejne klocki. Znajac koszt podróży przez każdy klocek (wystarczy przez chwilę potrzymać kursor nad danym polem), możecie precyzyjnie planować posunięcia podczas walki.

Stosując poniższe wskazówki najdalej w 250 turze zostaniesz jedynym władcą kontynentu.

MIŁEJ ZABAWY!

Sekrety ataku

Extreme Assault Producent: Blue Byte

Dokładna recenzja Extreme Assault, quasi - symulatora ze stajni Blue Byte pojawiła się w 16 (wrześniowym) numerze CDA. Kody, czyniące grę „bardziej przyjazną” (i, co tu kryć, mniej emocjonującą) „poszły” w październiku. Teraz - idąc niejako za ciosem - proponujemy kilka „hintów”, które - uważaj! - nie tylko ułatwiają, ale i uatrakcyjnijają roz(g)rywkę...

TŁUM. GEM.INI

Pierwszy obszar operacyjny

Misja 1: Strzel w podłogę hangaru, by odkryć ukryty obszar. Tu, oprócz dodatków, znaleźć można również teleport, który „przerzuci” Cię do finałowej misji pierwszego obszaru operacyjnego.

Misja 2: Zniszcz część wzgórza pomiędzy dwoma drzewami. Miejsce to znajduje się na Twojej 4, zaraz po starcie.

Misja 4: Zbliź się do zegara na kościele - on działa (!). Teraz „zdejmij” sam czubek wieży kościelnej - znajdziesz w niej kilka dodatków.

Misja 5: Zbliżając się do wioski, zobaczysz pojedyncze drzewo po Twojej lewej stronie. Strzel w podstawę wzgórza za drzewem - odkryje się tajne przejście. Tu możesz zmienić śmigłowca na czołg.

Misja 6: Wróć do tunelu, przez który przelatywałeś jeszcze przed rozpoczęciem misji. Zniszcz ogromny wirnik (?) blokujący drogę do ukrytego pomieszczenia.

Misja 8: Spenetrz ruiny zamku - leżą tu „baterie energetyczne”.

Misja 12: Nie zważając na wskazania zielonej strzałki, podążaj w przeciwnym kierunku. Znajdziesz kilka użytecznych dodatków.

Drugi obszar operacyjny

Misja 1: Na samym początku misji odwróć się i zniszcz ścianę, która była za Tobą. To odkryje tajne miejsce.

Misja 3: Po rozpoczęciu misji odwróć się i „zdejmij” działo, znajdujące się we wnętrzu. Teraz zniszcz ścianę za nim, by odkryć kolejny „secret”.

Misja 9: Tuż po starcie misji, rozejrzyj się wokół i zniszcz bramę, która znajduje się z tyłu kamiennego mostu.

Trzeci obszar operacyjny

Misja 1: Zgłębiaj się w krater wulkanu. Tu znaleźć można coś „extra”.

Misja 2: Zniszcz wszystkie skrzynie w pierwszym pomieszczeniu. Pod koniec misji zauważysz po swojej prawej drzwi do ukrytego wnętrza.

Misja 3: Po pierwsze - leć na lotniskowiec i zbierz „baterie”. Teraz leć na krawędź mapy i czekaj, dopóki nie pojawi się samolot pasażerski. Odpal „samokierującą się” rakietę i dokładnie obejrzyj plażę, na której się on rozbija. W dżungli znajdziesz skrzyżowanie w kształcie litery „Y”. Tu zniszcz drzewo, na którym są ptaki.

Misja 4: Zniszcz posąg w wiosce - kilka „baterii”.

Misja 5: Spenetrz jaskinię z zerwanym mostem. Po zebraniu dodatków leć na sam jej koniec. Strzel kilkakrotnie w ścianę ślepego zaułka - znajdziesz sekretne pomieszczenie.

Misja 6: Jedynym sposobem, by pozytywnie zaliczyć tę misję jest najpierw zniszczenie generatora.

Misja 7: Znajdziesz kilka dodatków za pierwszą ruchomą ścianą, gdy trafisz w dziurę nad kamieniem.

Misja 8: Zapuszcz się w najwyższy krater i odwiedź ponownie spenetrzowaną w misji 2 grootę - kilka miłych niespodzianek.

Misja 9: Przy ruchomych ścianach podążaj prosto, w dół, następnie znów prosto. Strzał w dziurę co da efekt w postaci pewnej ilości dodatkowej amunicji.

Czwarty obszar operacyjny

Misja 1: By uzyskać kilka dodatków, strzel we wrota numer trzy.

Misja 6: W pomieszczeniu z obniżającym się sufitem jest ukryta po prawej stronie droga ucieczki.

Misja 8: Strzel w ścianę znajdującą się obok lewego generatora, przy rampie - kilka „baterii”.

Misja 9: Niektóre ze ścian kryją wnęki. Które? Zaczynaj strzelać...

Piąty obszar operacyjny

Misja 1: Zestrzel dwa przyjazne śmigłowce po tym, jak Ci pomogą.

Misja 2: Pod kamiennym mostkiem jest wejście do „secreta”.

Misja 3: Sprawdź teren, z którego przybyły czołgi.

Misja 10: Na początku misji leć na prawo. Na zewnątrz tunelu znajduje się kilka rzeczy „extra”.

Szesty obszar operacyjny

Misja 4: Podążaj zgodnie z przebiegiem lodowej ścieżki. Zaprowadzi Cię ona do groty, kryjącej kilka przydatnych rzeczy.

Misja 6: Znajdź na radarze most i poleć do niego, by zebrać bonus.

Misja 7: Strzel w prawy narożnik ogromnego budynku. To pomoże Ci walczyć z finałowym „bossem”.

Gra w sieci

Użyj imienia HAMMER, gdy zaczniesz grę w sieci. Masz możliwość wykorzystywania unikalnych, wcześniej zapisanych wiadomości.



Little Big Adventure 2:

Twinsen's Odyssey

Producent: Activision

Raczej zauważyć, przeznaczeni gracze, że pewnie istnieją inne sposoby na rozwiązanie niektórych zagadek, a kilkoma z nich można zająć się w innej kolejności. Podajemy warunki konieczne i wystarczające - sam jednak możesz spróbować innych dróg do zwycięstwa... Radzimy także, abyś używał tego opisu tylko w warunkach ekstremalnych, po wielu godzinach przekleństw i niepowodzeń, jako że warto samemu poznawać uroki tej wspaniałej gry.

PATRYK SAWICKI

Na początek garść wskazówek. Jeżeli próbujesz rzucić kulą magiczną w jegomościa znejdującego za jakąś przeszkodą, to przejdź w tryb DISCRET. Czasami ułatwia to sprawę. Przeszukuj wszystkie kosze, szafki, beczki, zagłębaj ludziom pod bieliznę. Zawsze znajdziesz jakieś monety, punkty zdrowia lub manę. Jeżeli dowiadujesz się o jakiejś ważnej lokacji, którą warto odwiedzić, na mapie będzie ona zaznaczona czerwoną strzałką. Jeżeli komuś przyłożysz, a z jegomościa nie wysypią się gwiazdki, to oznacza to, że nie można go zabić lub że twoja obecna pukawka nie robi na nim wrażenia (spróbuj większego kalibru).

Zaczynasz w swoim domku, gdzie dowiadujesz się, że twój wierny Dino latał podczas burzy z piorunami i doznał poważnego uszczerbku na zdrowiu. Wejdź do swojego domku, z szuflady obok zamkniętych drzwi weź klucz. Otwórz nim drzwi, z beczki wewnątrz weź złotą kulę oraz mapę holograficzną z półki. Poćwicz miotanie strzałkami - później będzie jak znalazł. Wyjdź na zewnątrz i zjźdź do domku położonego w dół od twojego - sprawdź, co nowego u twojego starego kompana. Wygląda na to, że jego synus załapał się na pracę w



kanalach i zrobił sobie bardzo poręczną mapkę. Niestety, mapka jest zabrudzona i klei się od jakiegoś świństwa. Zajmiesz się nią potem. Przejdź na wzgórze za domkiem i pogadaj z żoną. No tak, zwierzak jest chory. Za radą żony udaj się do apteki. Malżonka wspomina też, że na Pustynnej Wyspie (Desert Island) mógłbyś przy okazji załatwić brakującą część do samochodzika. Jako wzorowy - bo młody - żonkoś, bierzesz to sobie do serca.

W aptecę powiedzą ci grzecznie, acz stanowczo, że kogoś jak kogoś, ale smoków nie obsługują. Na szczęście dama znajdująca się akurat w aptece zaoferuje swą pomoc. Niestety, właśnie wtedy do środka wpadnie jakiś koleś, który ulatnia się z parasolką wyżej wymienionej. Wzburzona właścicielka pogna za nim. Na zewnątrz poinformuje cię, że udzieli ci pomocy w zamian za odzyskanie parasolki. Natknąwszy się na złodzieja, ścigaj go zjadle. Facet wieje, więc musisz się doń podkraść (Tryb DISCRET). Kiedy spłoszony zapyta cię, dlaczego za nim chodzisz, wyjaśnij mu, że był łaskawy podrapać parasolkę. Zwróć ją właścicielce, ta zaś poleci ci uzdrowiciela na Desert Island. Niestety - promy nie kursują z powodu złej

pogody, więc trzeba się będzie pierwszej zająć klimatem. Pogadaj z jegomościem kręcącym się koło baru. A... mamy czarodzieja od pogody? Sprawdźmy, co mu się przydarzyło.

No tak, to rzeczywiście nie jego wina. Wcięło gdzieś strażnika latarni, Ralpa, a bez niego z czarów nici, gdyż czarodziej musi znajdować się na szczycie latarni. Spytajmy narzeczoną ciecia, przesiadującą w pobliżu latarni, gdzie mógł się podziać. Dowiadujesz się, że został porwany przez niejakiego Tralu (miejscowa atrakcja turystyczna w postaci potwora) podczas spaceru po skalach.

Czas wskoczyć w stare wdzianko. Udaj się do muzeum. Idiota kasjer oczywiście nie pozna bohatera, musisz zapłacić za bilet. Pocieszy cię za to sekretarka - zablokowały się drzwi do pomieszczenia kontrolnego, nie możesz więc odzyskać swoich rzeczy. Cóż, spróbuj dostać się doń przez otwarte okno (musisz pierwszej wyjść na zewnątrz i obejść budynek muzeum). Otwórz drzwi oraz szafkę, w której zamknięto twoją szatę. Zejźdź na dół i weź, co twoje.

Przejdź się w okolice namiotu czarodzieja. Miejscowa krowa podpowie ci, że widziała latarnika udającego się z gitarą nad urwisko. Kiedy tam dotrzesz, zeskocz na ścieżkę znajdującą się nieco niżej. Prowadzi ona do systemu jaskiń. Włazłszy do środka, znajdziesz Ralpa w prowizorycznym kiciu, jęczącego o pomoc. No cóż, trzeba ci znowu stać się wojownikiem. Przyjrzyj się przełącznikowi obok otwartych drzwi i obok niewielkiego pomieszczenia ze stołem. Trzy beczulki blokują ci drogę, nieprawdaż? No... ta twoja złota kula - należyście wymierzona - może przestawiać położenia przełączników. Walnij w przełącznik, który otworzy ci drzwi do sąsiedniego pomieszczenia i grzej przed siebie, aż natrafisz na komnatę w której ciska się kudłaty stwór zwany Thralu. Musisz go pokonać - są różne sposoby i tych ci nie podpowiem, popróbuj sam.





No dobra, jakoś uporałeś się z potworem. Pozostawi on po sobie klucz. Pogadaj z Ralphem i wyprowadź go na zewnątrz. Znajdziesz tam Zoe, wkurzoną maksymalnie, ale tylko przez chwilę. W końcu nic się przecież nie stało, prawda? Pójdź za nią. Czas zrobić coś z tą nieustannie lejąca się z nieba ciecżą. Udaj się z Zoe do Latarni i popatrz sobie, jak czarodziej meteorolog zajmuje się pogodą.

A o!l, niespodziewajka, niespodziewajka! Obcy... Możesz przynajmniej udać się na inną wyspę, nie włącz im tylko w drogę, bo są podstępni niczym urzędnik skarbowy - znieścacka wyciągną spluwę i będą próbowali odstrzelić ci... no, wiesz co. Mają też oni wkurzający zwyczaj - chowają się w kubkach na śmiecie i kaktusach, a następnie strzelają do przechodniów (pewnie jakaś skała genetyczna). Kup bilet na prom i ruszaj na Wyspę Pustynną. Odwiedź uzdrowiciela. Niestety, gdzieś gościa wciągnęła. Babka wspomni coś o Szkole Sztuk Magicznych. Zerknij na pokaźną butelczynę znajdującą się na półce. To kwas galijski, który pod gwarancją usuwa wszystkie plamy z metali i nawet rozjaśnia i umożliwia odczytanie starych papierzyśk. Weźmy trochę, zawsze może się przydać. Odszukaj swego przyjaciela Baldino. Jego domek to niewielka chatka obok plaży z czymś w rodzaju brązowego glazu tuż obok. Później przekonasz się, że pod spodem kryje się statek kosmiczny, ale teraz się tym nie przejmuj. Spytaj go o część do samochodziku. Wracaj na Wyspę Cytadeli (Citadel Island) i oddaj ją (część, nie wyspę!) swojej żonie. Wspomni ona, że gapowaty wynalazca zapomniał ci dać radio, a więc musisz pojechać do niego jeszcze raz. Przy okazji wpadnij do sąsiada i daj mu kwas. W zamian dostaniesz klucz w kształcie piramidy, który przyda ci się później. Wróć na Pustynną, odbierz radio. Zaraz po wyjściu od wynalazcy zaczniesz dostawać wiadomości od swojej żony, że auto jest gotowe i możesz je odebrać w doku. Tak też uczyni i udaj się na safari. Nasz samochodzik ma standardowe wyposażenie turystyczne w postaci szybkostrzelnego karabinka dużego kalibru. Możesz też pojechać na tor wyścigowy, gdzie po wygraniu wyścigu z miejscowym mobilowcem można wygrać koniczynekę (dodatkowe życie). Sama przejażdżka to duża frajda!

Kiedy nacieszysz się widokami, czas poszukać siedziby magów. W barku położonym na plaży, od jednego z bywalców dowiesz się, że siedzący na dachu zaklinacz węży coś o niej słyszał. Problem w tym, że drabinki na górę broni barman. Wybierz się więc do sauny damskiej, a wrzaski użytkowniczek zwiabą sloniowatego łaźniowego. Biegiem do drabiny i na górę. Od zaklinacza dowiesz się, że wejście do szkółki jest ukryte na cmentarzu (wesolki). Niestety po przybyciu okazuje się, że brama jest zamknięta, poszukaj więc bocznej ścieżki po lewej.

W środku dalsze przejście blokuje ci furtka. Musisz przedostać się przez rząd stołów, pomiędzy którym kręcą się niebieskie duszki. Wystarczy zapamiętać, w jakiej sekwencji się poruszają, a reszta stanie się prosta. Po drugiej stronie dyskretnie podkradnij się do skrzyni, weź klucz i wracaj. Za zamkniętą furtką znajduje się korytarz, którym dotrzesz do Rektora. Oznajmi on, że aby zostać licencjonowanym

czarodziejem, musisz uiścić drobną sumkę w wysokości 150 krązków waluty, a na deserek przejść pomyślnie trzy testy. Oczywiście nie dysponujesz taką kasą (no chyba, że znowu bawiłeś się Disk Editorem, oszuście jeden!), wskakuj więc do samochodu i jedź do byleją Świątyni Bu, przerobionej teraz na muzeum.

Kup bilet wstępu albo nakładź kasjerowi po pysku, w zależności od tego, co lubisz. W parku podejdź do stoiska z balonikami. Zapłać i przy pomocy strzałek celnie strąć wszystkie kaczki. W nagrodę dostaniesz baloniki - poniosą cię nad studnię, do której wpadniesz. Wylądujesz na jednym z czterech pomostów. Na każdym z nich znajduje się małe co nieco, najczęściej w postaci 30 monet. Kiedy spadniesz do muzeum, zaobserwuj, w którym miejscu robotnik prowadzi naprawy torów, następnie wracaj do rektora (dla kleptomanów: kurs baloniki-kasa-muzeum można wykonywać wielokrotnie). Twoje pierwsze zadanie jest zwykłym testem zręczności. Wejść do pomieszczenia, stań na podwyższeniu, a następnie w określonym czasie strąć wszystkie tarcze. Banal, kiedy załapiesz rytm. W nagrodę dostaniesz dmuchawkę. Test drugi - na jednej ze skał na pustyni rośnie kwiatek, który przypadł rektorowi do gustu. Pozornie jest on nie do zdobycia, gdyż w żaden sposób nie można dostać się na górę. Pozornie. Widzisz te deski wystające z jednej strony? Po drugiej stronie też takie są. Wjėdź (samochodzikiem) na górę z nimi, a następnie rozpędziwszy wóz przeskocz na drugą stronę. Weź kwiatek i wracaj. Otrzymasz Róg Uzdrawiania, dzięki któremu wreszcie będziesz mógł pomóc swojemu zielonemu, skrzydlatemu przyjacielowi. Wracaj na rodzimą wyspę i używaj rogu tak długo, aż Dino poczuje się lepiej - ja bym się nie poczuł lepiej, gdyby ktoś dał mi nad uchem w róg, ale są różne gusta. Teraz poproś go, aby zawiódł cię na Wyspę Łupkowej Kopuły (Island of the Dome of the Slate).

Czas na trzeci i najtrudniejszy (lub nudniejszy) test. Po prawej stronie drzwi do Kopuły znajduje się tabliczka. Zerknij na nią, a następnie przerysuj widoczny na niej rysunek (osoby „utalentowane plastycznie inaczej” niech zrobią tu Save). Teraz włącz do środka. Twoim celem jest przejście po niewidocznych płytkach z



jednego końca sali na drugi. Pracusie mogą wcześniej udać się do miejsc zaznaczonych kropkami na mapce - znajdują się tam koniczynki, pudełeczka (na te koniczynki) i inne takie. Kiedy wychyniesz z drugiej strony, pojawi się rektor, coś tam pogłędzi, wręczy ci magiczną tabliczkę i zniknie.

Wracaj do budy. Dostaniesz licencję maga. Ponadto rektor poprosi cię, abyś poszukał kolegów po fachu, gdyż ostatnio wszędzie gdzieś wciągnęło (ciekawe, czy chodzi o tę damską saunę?). Niestety, gustowne ubranka właśnie się skończyły, będziesz więc musiał kupić jedno od latającego na dywanie magika (zazwyczaj kręci się koło kawiarenki, pamiętaj żeby się wylegitymować). W tym momencie warto nazbierać sobie trochę kasy (coś około 200) w studni, gdyż później nie będzie to możliwe. No więc, istotnie chodzi o saunę, tyle że męską, a ściślej biorąc o smutnego jegomościa w garniturku stojącego przed nią. Wyjaśni ci on, że wszyscy magowie zostali w ramach wymiany doświadczeń zawiezieni na rodzimą planetę smutasów - Esmerków. Planeta nazywa się Zeelich. Z ochotą przystań na zaproszenie.

W statku kosmicznym zejść po drabinie i wejść leżącemu na dole elektronicznego tłumacza. Dla zabicia czasu możesz obejrzeć propagandowe wideo na jednym z ekranów. Następnie kłapij na kanapę i czekaj na lądowanie. Na miejscu udaj się za przewodnikiem. Niestety, znajomy elf zdemaskuje cię, efektem czego wylądujesz w pace (od razu wyczuwa się ten klimat LBA). Do twojej celi wpadnie elf, informując o przetrzymywaniu czarodziejów w ciasnych pomieszczeniach wbrew ich woli oraz o planach porwania dzieci z twojej rodzimej planety przez Esmerków. Do celi zajrzy też brutal strażnik, w celu przefasowania twojej gęby. Broń się! Po drobnej zamianie ról wyłącz pole siłowe blokujące przejście na dół, uwolnij gadającą muchę siedzącą w celi obok, a następnie udaj się za nią. Na zewnątrz rozwal czołg, który efektywnie wybuchając utworzy ci drogę ucieczki.

Używając mapy i rozdając kopniaki na lewo i prawo dostań się na lotnisko. Wsiadaj do promu. Pamiętaj, że ten mały dysk, co obracał się z wkurzającym odgłosem? Teraz go nie ma. Wyjdź z powrotem na płytę lotniska, skocz do wieży kontrolnej, fauluj strażnika przy schodach i jedź na górę. Tam skrzywdź jeszcze trzech bliźnich, zabierz dysk i wracaj do promu. Kurs na Twinsun.

Jakże by inaczej, przybywasz za późno. Esmerzy porwali przyszłość narodu, ale w ramach gwarancji zostawili swoje wojska desantowe. Czyli wszystko po staremu. Zoe powie ci też, że Baldino udał się na Szmaragdowy Księżyc, aby zbadać jakąś cuchnącą sprawę i chce, abyś się do niego przyłączył, zostawił ci też prototyp plecaka odrzutowego w magazynie. W składzie dowiesz się, że musisz sam się obsłużyć. Zjedź windą na dół. Dojdiesz do dużego pomieszczenia. Teraz przy pomocy strzałek znajdujących się na podłodze pokieruj latającą przysawką tak, aby wzięła skrzynię, a następnie odstawia ją do windy u góry ekranu, co spowoduje otwarcie drzwi prowadzących dalej. Masz teraz wybór: jeżeli nie lubisz głównego bohatera, masz wolne trzy godziny i zapas nerwów, możesz próbować zataszczyc skrzynię samemu. Albo, jeżeli nie lubisz wysiłku, możesz zapłacić okrągłą sumkę facetowi leżącemu na skrzyniach, a zrobi to za ciebie.

Tak czy owak, staniesz się posiadaczem plecaka. Udaj się na Pustynnę. W pobliżu doków pomiędzy skrzyniami



siedzi jakiś przyjemniaczek. Koło niego jest ścieżka prowadząca na plażę, gdzie powinieneś znaleźć dzwonek przywołujący żółwia. Skocz na grzbiet gada i pływaj do jaskini. W środku skacząc i używając plecaka dostań się do małża, skąd weź okazałych rozmiarów perłę. Teraz wróć do baru i zerknij przez znajdujący się na dachu teleskop. Zobaczysz wyspę, która jest twoim następnym celem podróży. Możesz się na nią dostać używając plecaka lub polecieć tam smokiem (ja tak zrobiłem). Dostawszy się na miejsce, zejść ścieżką w dół, aż dotrzesz do wejścia. Plecak na garb i do środka.

W środku uważaj na nietoperze i pociski magiczne, gdyż jedno trafienie i idziesz jak Titanic na dno. Kiedy doleć do przystani, załatw pałętające się tu szkielety. Teraz uwaga. W okolicy leżą dwie skrzynie. Tę którą leży na dole, zapchaj na windę po prawej. Następnie wjedź windą po lewej, przeskocz nad kołcami, wejdź na windę w rogu, uruchom ją celnie ciśniętą kulą, zepchnij drugą skrzynię na pierwszą, wdrap się na tak utworzoną platformę, kulą (DISCRET) uruchom windę, i przeskocz na ścieżkę u góry. Logiczne, nie? Idąc dalej, dojdiesz do drewnianych schodków prowadzących na platformę, po której kręci się jakiś bydlak z dużą ilością kołców. Załatw go (twój problem jak), a kraty blokujące dostęp do skarbu znikną. Skarbem okaże się Czar Ochraniający (instrukcja obsługi: odpalasz go z inventory; dookoła ciebie zaczyna krążyć niebieska poświata, która łapczywie zżera twoją manę, lecz dopóki funkcjonuje nikt nie może cię zranić; nie masz many, nie ma czaru). Teraz możesz wrócić wodą przy pomocy plecaka, nietoperze mogą ci naflukać, bo masz, wiesz co.

Wróć na Wyspę Cytadeli i udaj się do namiotu czarodzieja. Kiedyś wspominał coś o Czarze Błyskawicy, do którego potrzebna była mu perła. Właściciela namiotu nie ma, ale możesz obsłużyć się sam. Wrzuć perłę do garnka stojącego na ogniu i czar gotowy. Skocz do baru, załatw wszystko co baka, z za kontuaru wyjmij klucz i przy jego pomocy otwórz drzwi do składziku. Tam zaś wskocz do dziury znajdującej się na środku pomieszczenia. Wylądujesz w kanałach. Twoim celem jest mały budynek ze znakiem bogini Sendell. Drzwi do niego otworzą się, gdy na podstawce obok umieścisz piramidkowy klucz od sąsiada. Jednak zanim

tam wejdiesz, musisz mieć pełny pasek many. Możesz to osiągnąć, przeszukując beczkę obok (potrzeba więcej: wejdź do budynku, wyjdź - beczka znowu pełna). Cud architektury! Z zewnątrz wydawał się dwa razy mniejszy. Użyj Czaru Błyskawicy, a Kula Sendell będzie twoja.

Czas na wycieczkę na Księżyc (jak powiedzieli Rosjanie po locie Gagarina). Udaj się na Pustynnę, do byłego muzeum, które jest była świątynią, a obecnie bazą wypadową obcych. Eksterminując wszystko, co się rusza i esmerskie, wejdź do świątyni. Połaż wszędzie dookoła, zorientuj się w terenie. Żółte strzałki pokazują, w jakim kierunku będzie skręcała drezynka. Musisz tak je poustawić, aby dojechać do miejsca, gdzie uprzednio był robol, po czym wskakuj na drezynkę i jedź (jeżeli chcesz obejrzeć ładną animację, skieruj się najpierw do sekcji zamkniętej drzwiami z dwoma małymi okienkami). Na dole kieruj i manewruj tak, aby dostać się do odcinka, obok którego znajduje się skrzynia. Kiedy będziesz się do niej zbliżał, przejdź w tryb DISCRET, aby nie oberwać pociskiem. W odpowiednim momencie przejdź szybko w tryb SPORTY i skocz na skrzynię. W środku znajdziesz klucz. W okolicy możesz jeszcze znaleźć mechanicznego pingwina, który jest chodzącą bombą małego kalibru. Teraz znajdź podwójne drzwi prowadzące w głąb bazy i do środka.

W lewej dolnej części ekranu znajdują się baraki. Starannie skop odpoczywających tam wojaków, w rzeczach jednego z nich znajdziesz klucz. Otwórz nim drzwi w lewej górnej części, pobiegij do promu. I znów brak dysku (same wybrakowane produkty). Zrób niedobrze jeżdżącemu na rolkach strażnikowi, weź klucz, przy pomocy którego otwórz drzwi do windy i wjedź na górę. Posłużysz się plecakiem przeleć nad mostem znajdującym się pod wysokim napięciem. W następnym pomieszczeniu skasuj strażnika, odebrany mu klucz otwórz pojemnik i weź dysk. W drodze powrotnej odłącz napięcie do mostu. Z windy wysiądą posiłki, cofnij się, ponownie podłącz napięcie. Poczekaj, aż grzanki będą gotowe i wracaj do statku. W drogę na Szmaragdowy Księżyc.

CIĄG DALSZY ZA MIESIĄC!



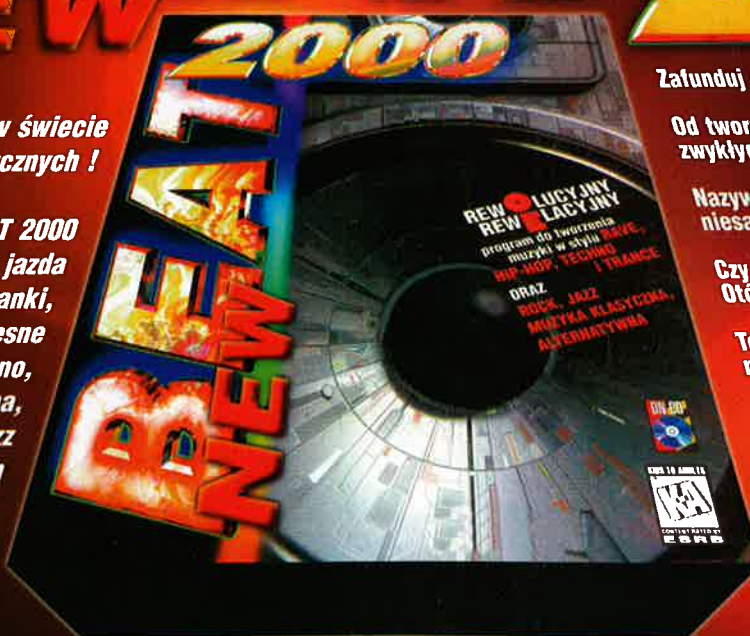
TECHLAND

Dajemy ci to co najlepsze

BEAT NEW 2000

*Nowy wymiar w świecie
programów muzycznych !*

NEW BEAT 2000
to rockowa jazda
bez trzymanki,
nowoczesne
dźwięki techno,
muzyka klasyczna,
świetny jazz
i wiele innych
stylów
muzycznych



Zafunduj sobie odlot w świat muzyki i dźwięku !

Od tworzenia muzyki są geniusze, promile w tłumie
zwykłych, szarych ludzi.

Nazywają siebie kompozytorami. Pobyt w ich
niesamowitym świecie należy się tylko wybranym !

Czy na pewno ?
Otóż nie !!!

Teraz, kiedy do dyspozycji masz NEW BEAT 2000
możesz dołączyć do grona twórców muzyki.

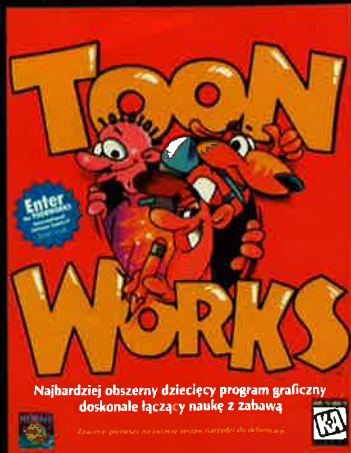
NEW BEAT 2000 oferuje swoim użytkownikom
dwie, absolutnie nowe aplikacje:
AUDIOmatik - rozbudowany edytor sampli oraz
DRUMmatik - maszyna perkusyjna zawierająca
20 różnych instrumentów perkusyjnych.

Program, który doskonale rozwinie
Twój talent muzyczny.

Wydany w pełni po polsku.

Program graficzny inny niż wszystkie ! Oryginalna kartka urodzinowa,
plakat, kalendarz, wizytówka, to wszystko powstanie w mgnieniu oka,
jeśli pod ręką masz TOON WORKS'a. TOON WORKS to potężna dawka
humoru. Gdyby Picasso mógł korzystać z dobrodziejstw TOON WORKS'a,
na pewno wyrzuciłby sztalugę, farby, pędzle i całymi dniami przesiadywałby

przed monitorem komputera.
Jeżeli tworząc nie wybuchniesz śmiechem
minimum trzy razy na minutę to są dwie
możliwości: jesteś okropnym ponurakiem
lub właśnie przed chwilą umarłeś
ze śmiechu. Możesz wprowadzać
elementy animacyjne i dźwiękowe
dla ubarwienia swojego arcydzieła.
Jedyny program tego typu !
W pełnej polskiej wersji językowej!



Program ten to wspaniała
pomoc dla osób, którym
brakuje czasu
i chcą podnieść
swoje kwalifikacje.

Kurs Maszynopisania jest
jedynym w swoim rodzaju.
Dzięki niemu nauka może
być łatwa, szybka i przyjemna.
Kurs Maszynopisania
przygotowany przez specjalistów
naszej firmy spełni oczekiwania
zarówno profesjonalnych
użytkowników komputera, jak
i zupełnych laików.



TECHLAND - 63-400 Ostrów Wlkp. ul. Żółkiewskiego 3
Tel. 062 / 737 27 47, 737 27 48, Fax 062 / 737 27 49
<http://www.techlandsoft.com>

Znasz nowe, ciekawe cheaty? Prześlij je nam! Więcej tipsów znajdziesz w katalogu Bonus/Tips.

X-Car: Experimental Racing

Bethesda Softworks

W czasie gry (wyścigu) naciśnij kombinację klawiszy:

Ctrl+shift+F8: zmienia kolor mapy
Ctrl+shift+F9: naprawia uszkodzenia



Podczas wyboru toru naciśnij S lub R by zmienić typ pogody. Gdy wybierasz sobie pojedynczy wyścig lub „quick race” wciśnij M by otrzymać pociski rakietowe, które odpalasz za pomocą klawisza odpowiedzialnego za HUD.

Age of Empires

Microsoft

Pełna wersja:

DIEDIEDIE - giniesz
RESIGN - poddajesz się
REVEAL MAP - odsłania mapę
PEPPERONI PIZZA - 1000 jednostek pożywienia
COINAGE - 1000 szt. złota
WOODSTOCK - 1000 jednostek drewna
QUARRY - 1000 jednostek kamienia
NO FOG - usuwa „fog of war”
HARI KARI - samobójstwo (?)



FORMULA 1 GP

Psygnosis

Zgraj grę pod następującymi nazwami
SPEEDY - bonus track
MUZFRANK - ciekawe zmiany w efektach (głosach)
ASHCAKES - lava mode



Uwaga: przed zgraniem save'a jako SPEEDY wystartuj Quick Race i wyjdź z niego - i dopiero wtedy wykonaj save. Bonus track pojawi się w liście torów.

Mageslayer

GT Interactive

Naciśnij ~ (tylda) wpisz kod i potwierdź klawiszem Enter.



a_moveme X,Y,Z - przenosi Cię do miejsca o wskazanych koordynatach
dir maps - lista dostępnych miejsc
mapname xxx - startuj od mapy
xxx fly - latamy; użyj JUMP by truć
ode to jack - zabijasz wszystkie potwory na danym poziomie
impulse 11 - God Mode
bigfinale - edntro noclip - przechodzenie przez ściany
impulse 10 - atak magiczny
impulse 42 - mała (?) niespodzianka
impulse 43 - Instant death (1 of 5)
impulse 69 - Instant death (2 of 5)
i_shield - tarcza
i_timestemporary - zamraża wroga
i_speed - szybko, szybko!
i_inviso - niewidzialność

JEDI KNIGHT

LucasArts/Virgin Int.

wersja demo
Naciśnij t, wpisz jeden z poniższych cheatów, naciśnij Enter.



God Mode:	jediwannabe on
Latamy:	eriamjh on
Broń:	red5 on
Przedmioty:	wamprat on
Wyższy poziom Mocy:	deeznuts on
Zdrowko:	bactame on
AI off:	whiteflag on
Coś dla anemików:	slowmo on
Next Level:	thereisnotry on
Master of Light:	imayoda on
Master of Dark:	sithlord on
Mapa:	5858lvr on
Full Mana:	yodajammies on

Pełna wersja gry Naciśnij t, wpisz jeden z poniższych cheatów, naciśnij Enter.

thereisnotry	przeskakujemy poziom
whiteflag *	włączamy wyłączamy AI
deeznuts	zwiększamy poziom mocy
eriamjh	latamy
jediwannabe *	nietykalność
red5	broń
wamprat	znajdźki
yodajammies	mana
raccoonking	uber jedi (?)
imayoda	Light Master
sithlord	Dark Master
5858lvr	mapa
slowmo *	powoli, powoli
pinotnoir *	restart etapu z daną bronią

Zamiast * wpiszcie 0 [off] lub 1 [on]. Pomiedzy cheatem a cyfrą powinna być jedna spacja - np. jedi wannabe 1. Wpisanie samego cheata bez liczby zwykle traktowane jest jako wpisanie go z 0.

Take No Prisoners

Raven Soft.

Juggernaut: God Mode
Wraith: przechodzimy przez ściany



Total Annihilation

GT Interactive

1. Naciśnij Enter by otworzyć message box.
2. Naciśnij + i wpisz jeden z poniższych kodów (np. +radar)
3. Ponownie naciśnij Enter. Aby wyłączyć działanie danego cheatu powtórz powyższe czynności (wpisując ponownie ów kod).



ATM	- zwiększa ilość metalu i energii
Radar	- wiadomo
DoubleShot	- dana broń zadaje 2x większe straty
NowISee	- widzisz całą mapę (i nie tylko...)

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych programów miesiąca

1	1	Croc	PlayStation
		Fox Interactive	
2	2	Lylat Wars	N 64
		Nintendo	
3	3	Dark Forces 2 - Jedi Knight	PC CD-ROM
		LucasArts	
4	-	G-Police	PlayStation
		Psygnosis	
5	4	V Rally	PlayStation
		Ocean	
6	-	Age of Empires	PC CD-ROM
		Microsoft	
7	7	Nuclear Strike	PlayStation
		Electronics Arts	
8	8	Oddworld: Abe's Oddysee	PlayStation
		Oddworld/GTi	
9	10	Worms	Playstation, Game Boy, Mega Drive, Amiga
		Platinum/Ocean/Team 17	
10	9	Flight Simulator '98	PC CD-ROM
		Microsoft	
11	5	Red Alert: The Aftermath	PC CD-ROM
		Virgin	
12	12	Tomb Raider	PC CD-ROM, PlayStation, Saturn
		Eidos Interactive	
13	31	Mario Kart 64	N64
		Nintendo	
14	14	Lost World: Jurassic Park	PlayStation, Mega Drive
		Electronic Arts/Sega	
15	13	International Track & Field	PlayStation
		Platinum/Kohami	
16	11	Road Rash	PC CD-ROM, PlayStation, Game Boy, Saturn
		Platinum/EA/Ocean	
17	38	Super Mario 64	N64
		Nintendo	
18	16	Fifa '97	PC CD-ROM, PlayStation, Saturn, Mega Drive
		Electronic Arts	
19	18	Rayman	PlayStation, PC CD-ROM, Saturn
		Platinum/Ubi Soft	
20	17	Actua Golf 2	PlayStation
		Gremlin Interactive	

Ranking Gier

TOP 5

PC CD-ROM

Najlepsza płytka na PC-la

1	1	Dark Forces 2 - Jedi Knight
		Lucas Arts
2	-	Age of Empires
		Microsoft
3	2	Fight Simulator '98
		Microsoft
4	3	Total Annihilation
		GT Interactive
5	5	C&C: Red Alert
		Virgin

Witajcie w drugim notowaniu listy przebojów!

Zanim przejdę do omówienia tego wydania chcę zwrócić Wam na pewną (pozorną) niekonsekwencję w notowaniach. Uważni czytelnicy na pewno zauważą np. że *Flight Simulator* w poprzednim wydaniu zajmował miejsce na samym szczycie, natomiast w drugim notowaniu spadł na trzecie... tyle tylko, że wyraźnie widać, iż w poprzedniej edycji zajmował miejsce... drugie (to ta mniejsza cyferka przy numeracji gier na liście). Skąd to się wzięło? Otóż stąd, że ELSPA wydaje swoje notowania co dwa tygodnie, natomiast CDA jest przecież miesięcznikiem - w ten sposób „wcina” nam jedno notowanie... Nie ma na to rady - ale odczytując notowania (aktualne i spadkowe) można przecież w łatwy sposób „zrekonstruować” to brakujące wydanie!

A teraz minimum słów, maximum treści: nadal na topie gierka z konsoli (w pierwszej dziesiątce tylko trzy gry na PC?!). *Flight '98* miał swoje pięć minut sławy, ale teraz wyraźnie idzie w dół. *Hexen 2* już poza pierwszą dwudziestką... Na liście PC-towej chyba dość nieoczekiwanie przewodzi *Jedi Knight* (zapewne wskutek masowego nabywania przez fanów *Star Wars...*), a sędziwy już *Red Alert* nadal trzyma się w czołówce!. W następnych notowaniach na pewno zajdą duże zmiany - kilka premier i szal świątecznych zakupów na pewno znajdą swe odzwierciedlenie na tej liście...

Ps. Polskie - premierowe - wydanie listy dopiero za miesiąc - sorry, siła wyższa.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upowazniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

podpisz i zamawiaj

podpisz i zamawiaj

Tak jest, CDA istnieje już niemal dwa lata!!! Pora na przeprowadzenie kolejnej ankiety, która pozwoli nam lepiej poznać Wasze gusta i pomoże nam przy tworzeniu kolejnych, lepszych numerów CDA. Nadesłane przez Was ankiety pozwolą nam stworzyć obraz typowego czytelnika CDA i jego upodobań. Wyniki opublikujemy w formie anonimowych danych statystycznych (jeśli podacie swoje „namiary”, pozostaną one wyłącznie do wiadomości redakcji), a wśród tych, którzy wezmą udział w naszej zabawie, rozlosujemy naprawdę czadowe upominki (niech póki co będzie to niespodzianka). Ankiety nadsyłajcie do dnia 1.02.98 (jeśli nie chcecie niszczyć swojego egzemplarza czasopisma, to możecie odbić ją na ksero lub przepisać na kartkę papieru itp.). Nie zapomnijcie o dopisku na kopercie ANKIE-TA.

ANKIETA

Płeć:

☐ mężczyzna ☐ kobieta

Wiek

☐ - do 10 lat ☐ - 10-15 lat ☐ - 16-20 lat ☐ - 21-25 lat ☐ - powyżej 25 lat

Miejsce zamieszkania

Miasto ☐ do 20 tys. mieszkańców ☐ do 50 tys. mieszkańców
☐ do 100 tys. mieszkańców ☐ do 250 tys. mieszkańców
☐ do 500 tys. mieszkańców ☐ powyżej 500 tys. mieszkańców

Wies

Wykształcenie:

☐ podstawowe ☐ zawodowe ☐ średnie (także uczniowie LO, techników i szkół policealnych) ☐ wyższe (także studenci)

Sprzęt:

Procesor: ☐ 286 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium (także AMD, Cyrix, itp.)
☐ Pentium MMX (j/w) ☐ inne:.....
Ilość RAM: ☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb ☐ powyżej 16 Mb
Karta muzyczna: ☐ brak ☐ SB (i kompatybilne) ☐ Awe 32
☐ Awe 64 ☐ GUS ☐ inne
CD ROM: ☐ - brak ☐ - x2 ☐ - x4 ☐ - x6 ☐ - x8 ☐ - szybszy
Karta graficzna: ☐ z 1 Mb Ram ☐ z 2 Mb Ram ☐ - mam też akcelerator karty graficznej
☐ z 4 Mb Ram

Komputer wykorzystuję do (zakreśl dowolną ilość pól)

☐ - pracy ☐ - zabawy (granie) ☐ - nauki ☐ - tworzenia muzyki, dem, grafik
☐ - do innych zastosowań

Skala ocen zawartości CDA

0 - nie czytam 1 - do niczego 2 - kiepsko 3 - ujdzie w tłoku 4 - dobra 5 - bardzo dobra 6 - idealna

1. Ocenę stałe rubryki w CDA w skali 0-6.

- Przegląd gier
- W produkcji
- Recenzje gier
- Królestwo Chaosu
- Scena

0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6

- Sufler
- Action Redaction
- Poradnik hackera
- Świnka
- Edukacja i użytki
- Kalejdoskop
- Pomocna Dłoń
- Filmy
- Wywiady

0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6

2. Jakże działa, i czemu poświęcone, powinny się znaleźć w CDA?

3. Które z powyższych kąciaków tematycznych (z pkt 1) powinny zostać poszerzone?

4. Czy jest jakiś dział, który powinien ulec likwidacji i dlaczego?

5. Ulubieni autorzy artykułów:

6. Twoja opinia o CDA?

7. Jak oceniasz formę graficzną CDA? (od 1 do 5 - patrz skala ocen)

8. Twoja ogólna opinia o tekstach.

9. Co ci się w nich podoba, a co nie?

10. Kupujesz CDA 1) systematycznie ☐ 2) od czasu do czasu ☐ 3) rzadko ☐

4) bardzo rzadko ☐ 5) nie kupuję, czytam u kolegów ☐ 6) prenumeruję ☐

11. Kupujesz CDA 1) od początku istnienia pisma ☐ 2) od roku (i więcej) ☐

3) od około pół roku ☐ 4) od paru miesięcy ☐ 5) to mój pierwszy numer

12. W Twojej miejscowości CDA dostępny jest

☐ bez problemu ☐ czasem bywają kłopoty ☐ zawsze są jakieś problemy

☐ nie mogę go nabyć tam, gdzie mieszkam

13. Jak oceniasz zawartość Cover CD? Czego ma być więcej, z czego zrezygnować lub

zmniejszyć ilość, co ma się tam pojawić?

14. Czego Ci brak w CDA?

15. Miejsce na Twoe dodatkowe opinie o CDA:

16. Dane o Tobie (wypełnij jeśli chcesz): a) imię, nazwisko, adres b) ulubiony rodzaj gier

Pokwitowanie dla poczty

zł gr

słownie
złoty
groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr

słownie
złoty
groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr

słownie
złoty
groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego



cena: 35.00 zł



cena: 35.00 zł



cena: 35.00 zł



Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycą" i "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków w formatach gif, jpeg oraz niezbędne oprogramowanie. Absolutny rekord!

nowość!

cena: 25.00 zł



Na płycie znajdziesz pliki w formatach .WAV, .SMP, .VOC, i .MP3. Oprócz 4000 plików dźwiękowych, znajdziesz zestaw niezbędnych programów narzędziowych.

nowość!

cena: 25.00 zł



Obrazki w formatach: CDR (Corel 3.0) - około 2000 szt. CDR (Corel 5.0) - ponad 5000 szt. BMP - więcej niż 5000 szt.

cena: 35.00 zł



cena: 35.00 zł



Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego

Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.

Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB różnego rodzaju, rysunkowych piękniś. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.

nowość!

cena: 25.00 zł



Ponad 400 najbardziej szalonych demonstracji wyprodukowanych przez twórców światowej sceny komputerowej

nowość!

cena: 25.00 zł

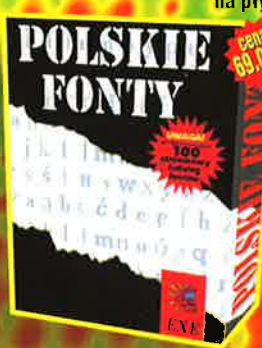


550 MB posortowanych tematycznie filmów. Znajdziesz tu m.in. animacje 3D, budowlę, kosmos, manga, muzyka, samoloty, sport, zwierzęta.

cena: 35.00 zł



Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.



cena: 69.00 zł



70 minut muzyki w klimacie ambient-trance czyli wolnego techno. Zespół AURAL PLANET tworzą znani muzycy scenowi: Falcon, Key G, Scornik



cena: 39.00 zł



EXE

TELEFONY:
tel. (071) 3537002
tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235
fax (071) 3537010

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

INTERNET: <http://www.exe.com.pl> **E-mail:** exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

GWIAZDKOWA PROMOCJA:
ZA DARNO PUDEŁKA NA 10 PŁYT CD DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA NA WIĘCEJ NIŻ JEDNĄ PŁYTĘ

SONY

CRASH BANDICOOT™

2

CORTX STRIKES BACK™



Crash ma ochotę
na więcej jablek



Przygód co nie miara! Jadowite pancerniki, kolczaste żółwie, a za plecami ogromne kamienne kule, przed którymi musisz zwiewać. Najesz się przy tym strachu i ożywczych jablek. Dasz radę. Jesteś obdarzony lisim sprytem i zwierzęcą sprawnością.

**Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K. Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.
*Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & (©) 1997 Universal Interactive Studios, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Source Code (©) 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

